



HAL
open science

Agir pour apprendre, apprendre pour agir : la pédagogie actionnelle au service de la motivation des élèves

Aurélie Delrue

► **To cite this version:**

Aurélie Delrue. Agir pour apprendre, apprendre pour agir : la pédagogie actionnelle au service de la motivation des élèves. Education. 2012. dumas-00735884

HAL Id: dumas-00735884

<https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-00735884v1>

Submitted on 27 Sep 2012

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.



**2 SMEEF
SPÉCIALITÉ « PROFESSORAT DES
ÉCOLES »
ANNÉE 2011/2012
SEMESTRE 4**

INITIATION À LA RECHERCHE

MÉMOIRE

**NOM ET PRÉNOM DE L'ÉTUDIANT : DELRUE Aurélie
SITE DE FORMATION : Gravelines
SECTION : A**

**Intitulé du séminaire de recherche : Langues vivantes étrangères
Intitulé du sujet de mémoire : Agir pour apprendre, apprendre pour agir : la
pédagogie actionnelle au service de la motivation des élèves.
Nom et prénom du directeur de mémoire : Déborah Vandewoude**

Direction

365 bis rue Jules Guesde
BP 50458
59658 Villeneuve d'Ascq cedex
Tel : 03 20 79 86 00
Fax : 03 20 79 86 01
Site web : www.lille.iufm.fr

Institut **U**niversitaire de **F**ormation des **M**aîtres
École interne de l'**U**niversité d'Artois



SOMMAIRE

Introduction.....	Page 3
I/ Le jeu : facteur de motivation.....	Page 8
1. Les types de jeux.....	Page 8
2. Jouer en classe.....	Page 9
3. Le rôle de l'enseignant.....	Page 14
II/ Les limites du jeu.....	Page 21
1. Les contraintes pour l'enseignant.....	Page 21
2. Un champ d'action limité.....	Page 26
3. La difficulté d'évaluer les acquis.....	Page 27
III/ Le jeu : facteur du plaisir d'apprendre.....	Page 30
1. L'envie d'apprendre.....	Page 30
2. Le développement personnel des élèves.....	Page 33
3. La continuité avec le second degré et la formation d'adultes.....	Page 34
Conclusion.....	Page 38
Bibliographie et sitographie.....	Page 40
Annexes.....	Page 41

Résumé

Liste des mots clés

Introduction :

L'histoire de l'enseignement des langues étrangères à l'école primaire est relativement récente. En France, de nombreuses expériences d'enseignement précoce des langues vivantes ont été mises en place depuis les années 1950. Cependant, leur enseignement ne deviendra officiel qu'à partir de 1989. En effet, en 1989, l'enseignement des langues vivantes à l'école élémentaire apparaît pour la première fois dans les textes officiels. Dès lors, une série d'expérimentations contrôlées va être mise en place au sein des établissements scolaires. Cette expérimentation en trois ans a conduit à la généralisation de l'enseignement d'une langue étrangère à partir du cours moyen.

Les programmes de l'école élémentaire de 2002 fixent pour l'apprentissage des langues étrangères des critères de comportements, de compétences et de connaissances à acquérir. Les langues vivantes font désormais partie des apprentissages fondamentaux de l'école élémentaire. La loi d'orientation de 2005 propose par la suite de nouvelles orientations relatives à l'organisation de l'enseignement des langues vivantes à l'école. Jusque 2007, les langues vivantes étaient prioritairement enseignées en cycle trois mais dès la rentrée de 2008, leur enseignement est étendu au CE1 voire au CP, dans la mesure du possible. Les programmes pour l'école primaire de 2008 renforcent encore l'importance de l'enseignement d'une langue, qui fait partie des compétences essentielles mentionnées dans le Socle Commun de Connaissances et de Compétences (deuxième pilier intitulé « la pratique d'une langue vivante étrangère ») que les élèves doivent maîtriser à la fin de la scolarité obligatoire (niveau A2 du CECRL dans la maîtrise d'une langue vivante). Selon les instructions inscrites au socle commun de connaissances et de compétences, à la fin de la scolarité obligatoire, les élèves doivent être capables de comprendre un bref propos oral ainsi qu'un texte écrit court et simple. Ils doivent également être capables de se faire comprendre à l'oral et à l'écrit en utilisant des expressions courantes.

De plus, depuis 2008, l'enseignement des langues étrangères est adossé au Cadre Européen Commun de Référence pour les Langues (CECRL), qui définit une base commune pour les états membres de l'Union Européenne pour concevoir leurs programmes. Il propose également de nouvelles méthodes d'enseignement et de nouveaux objectifs. A l'issue de l'école primaire, les élèves doivent avoir atteint le premier niveau du CECRL (niveau A1): ils doivent être capables de communiquer de façon simple en langue

étrangère.

Tout comme l'histoire de l'enseignement des langues étrangères à l'école primaire, l'évolution des méthodes d'enseignement-apprentissage des langues vivantes est complexe. Jusqu'à la fin du XIX^{ème} siècle, l'enseignement des langues vivantes reposait sur une méthode dite traditionnelle basée sur le lexique et la grammaire. Elle portait une importance maximale à la forme et à la structure de la langue. Il s'agissait de calquer l'apprentissage des langues étrangères sur celui du latin ou du grec.

Dans les années 1920 voit le jour une méthodologie dite active qui propose un recentrage sur l'objectif culturel de l'enseignement scolaire des langues vivantes. L'étude de la langue est alors basée sur des textes littéraires tels que les romans.

Dans les années 1960-1970 est mise en place une approche nouvelle. Cette approche travaillait à la fois la grammaire, le lexique et la culture. Elle était un compromis entre les deux approches précédentes. Elle a bénéficié de l'essor des méthodes audio-visuelles et audio-orales. Elle s'intéresse à la fois au sens et au contexte de l'énoncé dans la situation de communication.

Dans les années 1980 se développe la méthode communicative: l'apprentissage est basé sur le sens et le contexte de l'énoncé dans une situation de communication. Dans la méthode communicative, les structures grammaticales passent au second plan, c'est avant tout le sens de la communication qui est essentiel. Le cours de langue devient interactif, on met en valeur la communication entre les élèves eux-mêmes ou entre les élèves et le professeur. Il ne s'agit plus d'un cours magistral, ni de leçons à apprendre par cœur. Les documents d'application ne sont plus artificiels mais choisis pour leur authenticité.

Depuis 2001 et l'adoption du Cadre Européen Commun de Référence pour les Langues, l'approche actionnelle est privilégiée. Le but de l'approche actionnelle est de préparer les apprenants à vivre et à travailler dans leur propre pays ou à l'étranger, en langue étrangère. Cette perspective fait écho à l'ouverture des frontières et à la récente construction de la zone euro. Dès lors, il ne s'agit plus de communiquer avec l'autre mais d'agir avec lui. La langue devient alors un instrument social. Cette approche actionnelle, soutenue par les instructions officielles, préconise des méthodes d'enseignement ludiques, favorisant la motivation des élèves (jeux, jeux de rôles, utilisation des nouvelles technologies, etc).

Le jeu est l'activité fondamentale de l'enfant. D'ailleurs, pour Jean chateau¹, « l'enfant est un être qui joue et rien d'autre ».

¹ CHATEAU J., 1950, *L'enfant et le jeu*. Editions du scarabée

Il existe plusieurs définitions pour le substantif « jeu » : il est une « Activité récréative obéissant à certaines règles plus ou moins strictes » selon le dictionnaire Flammarion. Dans le dictionnaire Larousse, le jeu est défini comme « une activité d'ordre physique ou mental, non imposée, ne visant à aucune fin utilitaire, et à laquelle on s'adonne pour se divertir, en tirer un plaisir. »

On peut remarquer que le point commun entre ces deux définitions est que le jeu fonctionne selon des règles précises et qu'il est considéré comme une activité récréative.

Pour de nombreux élèves et parents, l'école est le lieu par excellence de l'apprentissage et ils ne peuvent concevoir que l'on puisse apprendre en jouant. En effet, on a tendance à considérer uniquement les aspects ludique et récréatif des jeux, non pas leur utilité en tant que méthode d'apprentissage. Le jeu est souvent associé au temps libre, aux loisirs et aux divertissements et se voit donc opposé au travail. Le travail doit aboutir à des résultats, il est contrôlé et évalué alors que le jeu n'est pas considéré comme rentable du point de vue de la production : les parents ne peuvent en vérifier les apprentissages acquis et les résultats obtenus. En pédagogie, le thème du jeu au sein de la classe est largement abordé et il tend à être de plus en plus utilisé en tant que support pédagogique ou méthode de travail. A la question récurrente dans notre société actuelle: peut-on véritablement apprendre en jouant? , l'école répond que jeu et travail sont complémentaires et le jeu peut même favoriser l'efficacité du travail des élèves.

Dans ce mémoire, il s'agira de vérifier si l'apprentissage par le jeu, préconisé par les instructions officielles et l'approche actionnelle, permet le développement personnel des élèves et la spontanéité de leurs actions lors des séances d'apprentissage. Nous chercherons donc à établir le lien entre la réussite des apprenants et l'estime de soi.

Dans une première partie, il s'agira de montrer que le jeu est un facteur de motivation des élèves. Puis, nous démontrerons que le jeu en classe présente cependant certaines limites. Enfin, une troisième partie traitera du jeu comme facteur du plaisir d'apprendre.

Afin d'apporter des éléments concrets à ce mémoire professionnel, j'ai effectué des stages en école élémentaire ainsi qu'en lycée. J'ai en effet rencontré des difficultés à trouver des lieux de stage pour mes observations en raison de l'incompatibilité entre l'emploi du temps de l'IUFM et celui des enseignants ou des intervenants au sein des écoles. J'ai donc accepté les rares propositions qui m'ont été faites. Je souhaitais pouvoir mettre en place ou observer une séquence en lycée afin de mettre en évidence la continuité des apprentissages

du premier au second degré.

J'ai réalisé mes observations à l'école du Moulin Bleu située dans la commune de Polincove, au sein de la classe de CM1-CM2 de Madame Hembert ainsi que dans la classe de CE1 de la directrice, Madame Motheron. Une intervenante extérieure native est en charge des leçons d'anglais en CM1-CM2 et Mme Motheron réalise elle-même les leçons d'anglais de ses élèves de CE1. L'école du Moulin Bleu est une école rurale accueillant peu d'élèves. Les conditions de travail sont donc plus que satisfaisantes et motivantes, autant pour les enseignants que pour les élèves. En effet, le travail de groupe y est possible, et le travail oral est privilégié car il peut être réalisé dans le calme. De plus, les élèves fréquentant cette école ont un bon voire très bon niveau donc les conditions de transmission des savoirs et les conditions d'acquisition de la langue étaient très satisfaisantes.

J'ai également pu mettre en place en tant qu'enseignante durant un stage intensif d'anglais dans un lycée, une séquence visant à la réalisation d'une campagne publicitaire par les élèves sur un thème de leur choix, que nous avons filmée afin de créer un montage vidéo. Il s'agissait d'insister sur la pratique orale intensive de la langue, en continu comme en interaction. Il s'agissait également pour nous de mettre en œuvre un projet qui serait ludique, interactif et donc totalement différent des cours habituels en lycée. Ce stage intensif a été réalisé au lycée Pierre de Coubertin de Calais. J'ai eu l'opportunité de travailler avec deux professeurs d'anglais confirmés du second degré. Les élèves accueillis durant le stage étaient d'âges et de niveaux différents. En effet, les élèves étaient issus de classes de seconde jusqu'à la terminale, aussi bien générales que technologiques. Cela a nécessité de notre part une certaine adaptation de notre séquence au public en question. La classe était composée de vingt-neuf élèves et chaque enseignant avait en charge deux à trois groupes d'élèves. Nous avons choisi de faire travailler les élèves par groupes : ils se sont regroupés par affinités et ont choisi ensemble le thème qu'ils souhaitaient aborder durant le stage.

Puis, j'ai eu l'occasion d'assister à un cours commun entre des élèves de CM2 et de sixième au sein du collège Jules Verne à Grande - Synthe, où un projet de continuité entre l'école élémentaire et le collège est mis en place. Les élèves de l'école élémentaire se rendent le lundi matin au sein du collège afin de bénéficier d'une première initiation à l'apprentissage en collège. La séance que j'ai pu observer était une séance de réinvestissement du lexique du corps humain et des prépositions au moyen d'un jouet : mister potato head. Cette séance

m'a semblé pertinente à intégrer dans mon mémoire car j'ai remarqué que le fait de jouer et de manipuler un jouet permettait de maintenir l'intérêt et la motivation des élèves durant les apprentissages.

Mon mémoire prend également appui sur mon expérience personnelle en tant que maîtresse d'internat. En effet, j'ai en charge un groupe de quinze élèves et il m'arrive fréquemment d'organiser des soirées jeux de société pour permettre aux élèves de se détendre. A cette occasion, j'ai eu la possibilité de pratiquer des jeux en langue anglaise.

Enfin, j'ai également souhaité intégrer mon stage de deuxième année de master à ce mémoire. En effet, j'ai réalisé mon stage dans un centre de formation pour adultes. J'ai choisi de travailler dans la section des langues étrangères et notamment l'anglais. Au cours de ce stage, j'ai eu l'opportunité d'observer les méthodes d'enseignement des formateurs et notamment le recours à des activités ludiques qui permettaient de détendre les apprenants après des cours difficiles. En effet, les plages horaires étaient de quatre heures consécutives et il arrivait que certains se lassent ou se découragent après des activités trop intenses. Les formateurs avaient alors recours à des activités plus ludiques pour les délasser tout en continuant l'apprentissage.

Concernant la collecte des informations nécessaires à l'élaboration de mon mémoire, j'ai choisi d'utiliser une méthode de recherche quasi-expérimentale: dans un premier temps, j'ai réalisé un questionnaire destiné aux élèves et aux enseignants de primaire afin de pouvoir évaluer leurs représentations relatives à l'apprentissage ou à l'enseignement de la langue étrangère : évaluation de leur niveau, l'utilité selon eux de l'apprentissage d'une langue étrangère, s'ils apprécient cet enseignement, comment on pourrait le rendre plus intéressant ou plus motivant, la méthode d'enseignement utilisée, les manuels utilisés, s'ils apprécient ou non d'enseigner une langue étrangère, ce qu'ils estiment être leur niveau de langue et s'ils se sentent à l'aise dans la pratique de la langue (annexes 1 et 2). J'ai également réalisé des questionnaires et des entretiens avec des élèves de seconde de section européenne afin de recueillir leur vécu dans l'apprentissage de l'anglais et leurs représentations(annexe 3). Lors de mon stage en centre de formation, j'ai procédé de la même manière afin d'avalier si les conceptions des adultes face à l'apprentissage de l'anglais était différentes ou non de celles des enfants et adolescents (annexe 4).

Mon mémoire est nourri par des recherches didactiques et pédagogiques à travers la lecture de nombreux ouvrages et articles. Elles ont éclairé les données recueillies lors de

mes stages en tant qu'étudiante en Master Professorat des Ecoles, et lors de ma pratique professionnelle personnelle. Ainsi, je ferai dialoguer de manière complémentaire des éléments théoriques et pratiques.

I/ Le jeu: facteur de motivation

1) Les types de jeux :

Il existe plusieurs types de jeux et de nombreux auteurs et chercheurs se sont intéressés à l'apport des jeux en classe, notamment en classe de langues.

Roger Caillois dans *Les jeux et les hommes* (1958) propose une classification des jeux en quatre catégories. La première correspond aux jeux de compétition dans lesquels les élèves ont l'ambition de gagner. Dans une seconde, il décrit les jeux de hasard au sein desquels les élèves ne peuvent pas intervenir sur la partie en cours. Enfin, il distingue également des jeux de simulacre pendant lesquels les enfants jouent à faire semblant ou à imiter. C'est le plaisir qui est avant tout recherché dans ces différentes catégories de jeux.

Edouard Claparède², psychologue et pédagogue, classe les jeux en deux catégories: les jeux stimulant les fonctions générales et les jeux stimulant les fonctions spéciales. Les jeux stimulant les fonctions générales regroupent les jeux sensoriels: ils donnent à éprouver des sensations; et les jeux moteurs qui développent la force, l'adresse, l'agilité du mouvement et le langage. Il distingue une dernière catégorie: les jeux psychiques qui permettent de reconnaître, de comparer, de faire des associations, de réfléchir et d'inventer. Ils stimulent l'imagination, la curiosité et la fantaisie.

Au sein de la catégorie des jeux stimulant les fonctions spéciales, on trouve les jeux de hasard qui stimulent l'espoir de gagner, les jeux de lutte comme la bataille navale, les jeux de chasse et de poursuite tel le cache-cache, les jeux sociaux comme les sports collectifs. On y trouve aussi les jeux familiaux tels que le scrabble ou les jeux d'imitation : jeu de rôle par exemple. Edouard Claparède fait des jeux le point central de l'école active.

Jean Piaget³, pédagogue de renom, classe quant à lui les jeux en trois catégories parallèles à la chronologie génétique des stades du développement de l'intelligence chez l'enfant: les jeux d'exercice, les jeux de fictions, jeux symboliques et de représentations et les jeux de

² Minet S, et al. 2004. *Le jeu dans tous ses états*. Bruxelles, fondation Rodin.

³ Minet S, et al. 2004. *Le jeu dans tous ses états*. Bruxelles, fondation Rodin

règles impliquant des contraintes et la résolution de problèmes.

Pour André Michelet⁴, éducateur de jeunes enfants et spécialiste de l'enfance inadaptée, il existe trois types de jeux: les jeux à règles et les jeux à fantaisies, les jeux d'expérimentations, qui sont des jeux éducatifs, et les jeux de structurations et de relations.

Jean Château⁵, professeur de psychologie à l'université de Bordeaux, s'est intéressé aux jeux de la cour de récréation et les classe en fonction du développement des facultés des enfants: sensori-moteur, intelligence concrète, abstraction, socialisation, compétition, organisation coopérative.

Pour Jérôme Bruner⁶, psychopédagogue, le jeu permet une sorte d'assimilation, c'est un moyen d'ouvrir le dialogue avec l'autre. L'interaction permet ainsi de développer le langage.

Winicott⁷ définit le jeu comme une aire d'expérience permettant le développement de la maturité de l'enfant et de la culture: «C'est en jouant, et seulement en jouant, que l'individu, enfant ou adulte, est capable d'être créatif et d'utiliser sa personnalité toute entière. C'est seulement en étant créatif que l'individu découvre le soi».

2) Jouer en classe

Le jeu offre une grande variété de supports et de possibilités de mise en œuvre, d'où l'intérêt de son utilisation en classe.

De plus, il possède l'avantage de répondre à un besoin de production orale et de pratique de la langue spontanée. En effet, le jeu est une activité de communication: sans communiquer, il est impossible de jouer.

En classe, on met l'accent sur les jeux linguistiques et communicatifs. Ils permettent un apprentissage de la langue, non plus uniquement le divertissement des élèves ou la recherche du plaisir et de la détente.

Les jeux communicatifs reposent sur un manque d'information. Les élèves confrontés à cette situation ont besoin l'un de l'autre pour résoudre cette situation-problème car l'un a les informations que l'autre n'a pas. Il est donc nécessaire qu'il y ait interaction entre ces élèves

⁴ Minet S, et al. 2004. *Le jeu dans tous ses états*. Bruxelles, fondation Rodin.

⁵ Château Jean. *L'enfant et le jeu*. Editions du scarabée, 1950.

⁶ Bruner J. *Comment les enfants apprennent à parler*. Paris, Retz, 1987.

⁷ Winicott D.W. *Jeu et réalité. L'espace potentiel*. Paris, Gallimard, 1971.

et un investissement de chacun d'eux. Ces jeux font appel à toutes les ressources personnelles des élèves.

Les jeux communicatifs ont une dimension à la fois ludique et divertissante, une dimension cognitive et formative et une dimension socialisante grâce à leurs fonctions interactive et communicative. Les jeux communicatifs permettent de faire converger l'être, le dire et le faire.

Pour pouvoir parler de jeu communicatif, il faut que l'activité ait une dimension collective et qu'il y ait une interaction entre plusieurs personnes qui ne soit pas imposée mais décidée par les sujets eux-mêmes. Cependant, en classe, on travaille le plus souvent en binôme pour des questions d'organisation et pour ne pas altérer la dynamique du groupe classe.

Lors du stage intensif d'anglais que j'ai eu l'occasion de diriger, les élèves avaient pour objectif de créer une campagne publicitaire sur un sujet de leur choix. Cependant, certains élèves ne se sentaient pas à l'aise avec ce genre de tâche et ont alors réalisé une saynète que nous avons filmée. L'un des groupes de travail avait choisi de travailler sur la grossesse des adolescentes. Les élèves ont choisi elles-mêmes le thème de la tâche, ont réalisé leur dialogue et ont ensuite joué leur scénario. Nous supposons qu'elles ont choisi ce thème parce qu'il fait partie intégrante de la vie des jeunes filles de notre époque, ou parce qu'elles ont peut être déjà été confrontées à ce genre de situation. Dans ce cas précis, on peut parler de jeu communicatif dans la mesure où les dimensions collective et interactive étaient présentes : les élèves ont travaillé par groupe et le sujet n'a pas été imposé. Ce type de tâche a supposé une implication personnelle importante de la part des élèves et a nécessité la mise en œuvre de l'ensemble de leurs connaissances et compétences en langue anglaise. Elles ont dû échanger en langue étrangère, trouver le vocabulaire approprié à leur thématique et elles ont engagé leur personnalité en acceptant de jouer le scénario.

Pour J. Suso López⁸, professeur de français au département de philologie française de l'université de Granada (Espagne), le jeu communicatif se caractérise par la mise en place de l'activité dans la sphère de l'illusion et par l'utilisation de la parole et du langage comme un moyen d'interaction authentique.

Les jeux communicatifs supposent des élèves un engagement personnel de leur part dans le message ou dans l'action. Ce n'est pas le cas des mots-croisés par exemple, car l'élève

⁸ Suso López J. *Jeux communicatifs et enseignement/apprentissage des langues étrangères*. Editions R. Ruiz et al. Granada, 1998

n'implique pas sa personnalité dans l'action réalisée.

On peut citer le jeu du détective comme jeu communicatif: l'élève doit retrouver l'assassin à la manière du Cluedo. Il obtient des renseignements en posant des questions à ses camarades. L'expression de l'élève est contextualisée par le jeu et il met en jeu ses ressources personnelles, son intuition, sa capacité logique, son interprétation des sourires, des regards etc.

Les jeux linguistiques ne nécessitent pas que les élèves investissent leur personnalité dans l'activité: la compréhension linguistique de l'élève est associée à celle des autres.

En classe, les enseignants ont également souvent recours aux jeux de rôles: ils placent l'apprenant dans une véritable situation de communication.

On peut identifier deux types de jeux de rôles: le premier correspond aux jeux de rôles dirigés où l'enseignant impose des contraintes à l'apprenant, des consignes de jeu. Les réponses des apprenants sont anticipées grâce aux connaissances qui leur ont été fournies au préalable. Le second est constitué des jeux de rôles ouverts: les élèves ne sont pas guidés par leur enseignant mais le contexte de la production est donné aux élèves. Ce type de jeu permet aux élèves de mettre en pratique la totalité des connaissances acquises durant leur scolarité. Ils peuvent ainsi inventer une situation de communication et développer leurs capacités créatives. A l'école, les jeux de rôles proposés aux élèves sont souvent un compromis des deux catégories précédentes: on privilégie la spontanéité des prises de parole mais l'enseignant fixe un contexte que les élèves doivent suivre.

Roger-Louis Tremblay⁹, ancien professeur de lettres et sciences humaines à l'université de Sherbrooke (Québec), a posé la différence entre le jeu de rôle et la simulation: «Dans le jeu de rôle, les participants jouent (ils font semblant), alors que dans une simulation, ils vivent l'événement (...) Dans le jeu de rôles, le participant devient un personnage précis doté d'un passé et d'une personnalité, alors que, dans une simulation, il occupe une fonction sociale précise mais reste lui-même». Ainsi, l'élève cesse d'être lui-même, il rentre dans la peau d'un autre dans le cas du jeu de rôle alors que, durant une simulation, il est placé dans une situation différente de sa situation d'élève.

Le jeu de rôles, dès lors qu'il permet aux élèves de s'exprimer librement, de mettre en scène des personnages non stéréotypés, sans situation prédéterminée, leur permet de mettre en pratique tous les acquis de la langue et mettent en jeu des capacités affective, relationnelle,

⁹ Tremblay R-L., *Pratiques communicatives. La place de la simulation dans l'apprentissage d'une langue étrangère.*, 1988

verbale, gestuelle etc.

Pour que le jeu de rôles soit efficace en cours de langue, il est donc nécessaire que les situations ne soient pas des situations stéréotypées et qu'elles appellent une implication personnelle des élèves pour déboucher sur une interaction. On peut, dans cette perspective, laisser la possibilité aux élèves de réaliser eux-mêmes leur situation. C'est ce que nous avons décidé de faire lors du stage intensif d'anglais que nous avons dirigé. Nous souhaitons que les élèves travaillent sur des thématiques qui leur soient familières, qui touchent particulièrement leur vie d'adolescents ou d'élèves. Les situations n'étaient donc pas stéréotypées puisque choisies et rédigées par les élèves eux-mêmes. Nous n'avions pas imposé de cadre spécifique pour la rédaction du scénario, nous avons uniquement demandé aux élèves de réaliser un scénario qui soit assez long pour permettre à chaque membre de s'exprimer au moins trois minutes en langue anglaise, en continu et en interaction.

Le linguiste Di Pietro¹⁰ a mis en évidence l'intérêt du recours aux scénarios dramatiques lors de l'enseignement-apprentissage interactif des langues étrangères. Les jeux de rôles et les simulations sociales font partie des jeux communicatifs.

Selon Javier Suso López, le jeu de rôle permet à l'élève d'être un autre, alors que dans la dramatisation, l'élève est ailleurs. Néanmoins, ces deux outils ont des points communs: la fiction et le «faire semblant».

Dès lors qu'on introduit des éléments personnels dans la dramatisation, elle passe du statut d'exercice à celui de jeu communicatif. La dramatisation consistant en une répétition n'est pas considérée comme un jeu communicatif, elle est, dans ce cas, un simple exercice. De plus, le texte est rédigé au préalable et n'est pas personnel. La dramatisation de texte narratif, pour sa part, entre dans la catégorie de jeu communicatif car elle suppose une implication personnelle de l'élève. Cependant, cette implication reste faible et le dialogue est prédéterminé puisque le texte provient d'un autre auteur que l'élève lui-même. La dramatisation devient jeu communicatif dès lors que l'élève y apporte des éléments personnels ou lorsqu'elle émane de sa volonté de dialoguer: on parle alors de simulation, de fiction car l'élève se crée un univers fictif.

Dans les classes de langue, le jeu a une place centrale. Le jeu met les apprenants en situation de communication et il permet l'acquisition de structures et de vocabulaire et crée

¹⁰ Di Pietro R-J. *Strategic interaction : learning languages through scenarios*. New york, UP Cambridge. 1987.

des automatismes. Il permet également une aisance dans la pratique de la langue et une expression plus spontanée.

Les jeux comme la bataille, les dominos ou le jeu des sept familles permettent de travailler les structures et le vocabulaire. De plus, ils permettent de travailler tous les types d'expression: de l'expression structurée à l'expression libre.

Les jeux tels que le jeu de l'oie permettent de travailler des notions ou des structures.

Le jeu ne peut être rendu possible que s'il met en place une activité de communication. En effet, sans communication, aucun jeu n'est possible. Le but des élèves étant de gagner, il est nécessaire de s'exprimer et de se comprendre.

Les enseignants ont également souvent recours aux outils multimédias pour rendre l'apprentissage plus ludique : en effet, ils peuvent s'avérer utiles pour des activités de lecture ou d'écoute, ou de rédaction à travers les courriers électroniques par exemple. Lors de mon stage en centre de formation, l'un des formateurs a eu recours à un logiciel d'apprentissage de l'anglais nommé « Tell me more ». Les apprenants appréciaient l'utilisation de ce logiciel car il propose une variété d'activités sur des thèmes différents (l'immobilier, les vacances, la cuisine etc). En effet, ce logiciel propose des activités de production orale, comme la prononciation de mots ou phrases grâce à un micro, ou de production écrite telles que des rédactions. Il permet également de travailler la compréhension orale et la compréhension écrite à travers des questionnaires de compréhension suite à une écoute ou à une lecture de texte par exemple. De plus, il contient également des activités ludiques comme des mots croisés. Utiliser ce genre de logiciel permet de rendre moins routinier les cours de langue et de les rendre plus dynamiques, plus interactifs. Les stagiaires du centre de formation demandaient parfois eux-mêmes de l'utiliser. Il permet de garder l'attention des élèves et leur intérêt tout en proposant des activités qui les délassent.

Au cours de mes stages d'observation, j'ai eu l'occasion de remarquer que la chanson était un outil fortement utilisé en classe. Il m'a été donné de voir une mise en scène de chanson en CE1 qui portait sur les parties du corps : The folk dance (Annexe 5). L'enseignante avait préalablement travaillé les différentes parties du corps avec les enfants dans une séquence précédente. A la première écoute de cette chanson, les élèves devaient être capables d'entendre des mots appris lors de séances précédentes : toe, heel, hip, hand, arms notamment. Lors d'une seconde écoute, tous les élèves devaient avoir entendu ces mots. A

la troisième écoute, l'enseignante a décidé de passer la chanson et de réaliser les gestes en même temps afin que les élèves puissent comprendre le sens de la chanson. Il s'agissait, pour les élèves, de lier l'agir, le dire et l'être. De plus, cette chanson permet aux élèves timides de pouvoir participer sans avoir peur du regard des autres. Cette chanson permet également, comme cela a été le cas dans cette classe de CE1, de développer les capacités motrices des élèves. Certains, qui pratiquaient la danse lors d'activités extra-scolaires se sentaient même fiers de montrer à leurs camarades leurs habiletés de danseurs, renforçant ainsi la confiance en soi et l'estime de soi. La danse était simple et donc adaptée à l'âge des élèves, chacun d'entre eux était donc en mesure de la réaliser. A la fin de la séance, une chorégraphie a été réalisée en veillant à bien mettre en évidence les parties du corps nommées. L'enseignante a fourni aux élèves les paroles de la chanson en guise de trace écrite afin de les aider à mieux mémoriser la chanson et de revoir simultanément les différentes parties du corps. L'apprentissage par la démonstration puis par la danse s'est avéré efficace car il a permis d'ancrer durablement les notions. Les élèves étaient alors capables d'associer une partie de leur corps à un pas de danse : ils ont associé le dire et le faire. Il est évident que les élèves mémorisent mieux s'ils sont capables d'associer une action à un mot.

3)Le rôle de l'enseignant

Pour Grégoire Compaoré¹¹, auxiliaire en Recherche et Enseignement à l'université de Montréal, la motivation se définit comme un «état d'activation pour répondre à un motif à satisfaire».

Il existe plusieurs types de motivation mais en classe, il s'agit plutôt de motivation dite cognitive: la curiosité, qui a pour but de faire naître chez les élèves l'envie, le désir d'apprendre, de capter leur attention et de les intéresser.

La motivation des élèves lors des activités scolaires peut être intrinsèque ou extrinsèque, d'après la classification de Edward L. Deci¹² (1975), professeur de psychologie et de sciences sociales à l'université de Rochester (New York) et directeur du programme sur la motivation humaine. On parle de motivation intrinsèque si les activités mettent en œuvre

¹¹ Compaoré Grégoire. *La motivation des élèves*. <http://lewebpedagogique.com/compgreg/2009/01/18/la-motivation-des-eleves/>

¹² Deci E-L. *A intrinsic motivation*. New York, Plenum Publishing co, 1975.

les compétences des élèves ainsi que leur autodétermination, si elles ont un intérêt pour eux et s'ils en retirent une certaine satisfaction. Elle est liée à la réussite scolaire des apprenants. Dans ce type de motivation, l'attention des élèves se focalise uniquement sur la tâche en elle-même: l'élève ne peut être distrait car il démontre un réel intérêt pour l'activité. En revanche, on parlera de motivation extrinsèque si l'activité est contrôlée et répond à une demande de l'enseignant, ou si le fruit de l'activité est extérieur aux attentes des élèves. Dans le cas de la motivation extrinsèque, l'attention des élèves est partagée entre la réalisation de la tâche et les conséquences qu'elle aura sur leurs notes, sur leur appréciation aux yeux de l'enseignant etc. La distraction est de mise si l'activité est réalisée par sollicitation de l'enseignant, et si elle ne présente pas de véritable intérêt pour les apprenants.

Grégoire Compaoré présente trois besoins indispensables à la motivation intrinsèque: le besoin de compétence, le besoin d'autodétermination et le besoin d'appartenance sociale. Le besoin d'appartenance sociale est lié au besoin des enfants d'entretenir des relations sociales satisfaisantes et enrichissantes. Il est donc préférable d'opter pour la coopération des élèves plutôt que pour la compétition. Le besoin d'autodétermination, c'est à dire le sentiment de décider de ses comportements peut être mis en œuvre si l'on accorde aux apprenants une place à la créativité, à la recherche ou à l'expression libre au sein des activités. De même, ils doivent avoir la possibilité de faire des choix. Le besoin de compétence est lié à la nécessité de développer le sentiment de satisfaction des apprenants face à leur réussite ou à leurs progrès. Il faut que la difficulté de l'activité proposée soit proportionnelle aux capacités de réussite des élèves.

Dans l'idéal, il faudrait proposer un enseignement qui suscite à la fois la motivation intrinsèque et à la motivation extrinsèque. En effet, si on ne s'appuie que sur la motivation extrinsèque, alors on encourage la dépendance des élèves à l'opinion des autres (professeur, parents etc). Cela met en péril la relation que l'élève peut construire avec la discipline: il ne travaille alors que pour les notes, pour faire plaisir à l'enseignant ou à ses parents ou par peur des punitions ou des mauvais résultats.

La motivation des élèves doit être permanente: avant, pendant et après l'activité pour susciter l'envie d'en réaliser une nouvelle. A ce propos, Jean-Pierre Astolfi¹³ a défini la motivation des élèves: « Ce n'est pas un état stable, mais un processus toujours remis en

¹³ Astolfi J-P. *L'œil, la main, la tête*. Les cahiers pédagogiques, n°409, décembre 2002, CRAP.

question, qui se construit et se renouvelle en permanence ».

La motivation est l'un des facteurs les plus importants de la réussite scolaire. En effet, on peut voir apparaître un lien entre les élèves qui n'aiment pas l'école, leurs résultats scolaires et le manque de motivation qu'ils éprouvent vis à vis des apprentissages scolaires. Leur manque de motivation a également des conséquences sur le rôle du professeur: face à ce manque de motivation, certains d'entre eux se sentent impuissants pour aider les élèves.

Selon Thérèse Bouffart¹⁴, professeur de psychologie et chercheuse à l'Université du Québec à Montréal, «Les enseignants peuvent contribuer activement à motiver les élèves par divers moyens comme l'instauration d'un climat de travail adéquat et des propositions d'activités intéressantes mais aussi par la disponibilité de leur soutien, de même que par la nature et le contenu de leurs commentaires sur la qualité du travail des élèves.».

Des recherches menées par Thérèse Bouffart, Monique Brodeur et Carole Vezeau ont permis d'identifier des stratégies de motivation efficaces: il s'agit de la promotion de l'autonomie et la stimulation cognitive, l'insistance sur la maîtrise des apprentissages et la promotion de la coopération entre les élèves, le recours aux récompenses ainsi que les félicitations attribuées aux élèves. Le sentiment d'efficacité ou de compétence personnelle des élèves renforce encore la motivation de ces derniers et augmente même avec l'âge des élèves. Toutes ces stratégies semblent avoir un impact positif sur la motivation des élèves. Il est donc indispensable que les enseignants puissent être formés à ces types de stratégies.

A l'inverse, précise Thérèse Bouffart, «Les stratégies de motivation qui valorisent l'effort ou utilisent la punition et l'émulation positive sont considérées comme ayant peu d'effet sur la motivation des élèves.».

En effet, punir un élève ou prendre un élève comme modèle n'a aucun intérêt en soi pour accroître la motivation. Bien au contraire, les apprenants vont se décourager sachant qu'ils n'atteindront jamais le niveau de leur camarade ou penseront que, de toute manière, ils sont incapables de faire de bonnes choses. Cela créerait un certain ressentiment entre les élèves, ce qui mettrait en péril le climat de la classe.

De même, on demande aux élèves tout au long de leur scolarité de fournir des efforts pour améliorer leurs résultats, mais il est évident qu'avec l'âge, les enfants sont de moins en moins sensibles à cet argument.

¹⁴ Bouffart T. *La motivation des élèves au primaire : un élément essentiel de la réussite scolaire.*
http://www.fqrsq.gouv.qc.ca/upload/editeur/resultats-recherche/Fiche_Bouffard.pdf

Rolland Viau¹⁵, professeur à la faculté d'éducation de l'université de Sherbrooke (Canada) et spécialiste de la motivation, rejoint Thérèse Bouffart sur le fait que les activités d'apprentissage proposées par les enseignants, les punitions, les récompenses et le respect des élèves, jouent un rôle dans la motivation des élèves. Cependant, il ajoute d'autres facteurs influant sur la motivation, notamment l'évaluation et la passion dont l'enseignant fait preuve envers sa discipline. En effet, on sait qu'une évaluation trop difficile va décourager les élèves car elle va les placer en situation d'échec. En outre, un enseignant qui maîtrise parfaitement sa matière et l'enseigne avec passion parviendra plus facilement à susciter la motivation de ses élèves.

D'après une enquête que j'ai réalisée auprès d'élèves de seconde européenne, beaucoup ont déclaré ne pas être motivés pour aller en cours d'anglais. Je me suis alors interrogée sur les raisons de ce manque de motivation : la plupart des élèves ont cité le comportement, l'attitude de leur enseignant comme facteur de démotivation. En effet, un professeur qui reste assis sur sa chaise durant tout le cours et ne se déplace pas, un enseignant qui ne démontre pas de motivation lui-même ou qui semble défaitiste contribue à la chute de motivation des élèves. Ils ont également cité le manque de variété des activités : certains souhaiteraient encore avoir recours à des activités ludiques lors des cours ou utiliser les nouvelles technologies pour parfaire leur apprentissage. De plus, les élèves apprécieraient de se voir passer du rôle de récepteurs de savoirs à celui d'acteurs de leurs apprentissages. En effet, ils aimeraient pouvoir construire par eux-mêmes les notions. J'ai donc pu remarquer que si un enseignant ne fait pas preuve de dynamisme et de passion envers sa discipline, il est impossible de motiver les élèves.

Plus les élèves grandissent et plus ils déclarent ne pas aimer l'école. L'étude de Thérèse Bouffart révèle que la plupart de ces élèves affirme que leur enseignant est incapable d'influencer leur appréciation de l'école. Or, le rôle de l'enseignant pour créer et maintenir la motivation des élèves est central. Comme le souligne Thérèse Bouffart, «L'enseignant joue un rôle unique dans le maintien et la consolidation de la motivation des élèves. Or, il faut savoir comment exercer ce rôle, ce qui n'est pas acquis par la majorité des enseignants.». Son étude a également mis en lumière que les enseignants semblent démunis pour motiver les élèves qui n'aiment pas l'école car ils ne sont pas formés pour faire face à ce genre de situation et ne disposent donc pas d'outils efficaces.

¹⁵ Viau R. *Des conditions à respecter pour susciter la motivation des élèves.*
<http://www.ccdmd.qc.ca/correspo/Corr5-3/Viau.html>

J'ai été confrontée à ce genre de situation lors du stage intensif d'anglais : deux élèves étaient totalement démotivées et portaient un profond désintérêt pour l'activité que nous avons proposée. L'activité ne leur plaisait pas malgré le fait que nous n'imposions aucune règle stricte. Elles ont réalisé l'activité sans motivation ni plaisir, sans investissement et n'ont porté aucun intérêt à leurs camarades. Face à ce désintérêt, nous sommes intervenues auprès des élèves en question pour comprendre les raisons de leur manque de motivation : nous leur avons proposé d'autres activités comme un jeu de rôle (saynète, interview etc.), nous leur avons donné de nombreux exemples de sujets pouvant être traités (sécurité routière, protection des animaux etc) mais aucun ne les intéressait. Lors de la présentation des productions, elles ont même refusé de participer. Il a été très difficile pour nous de trouver une stratégie afin que ces élèves acceptent de participer aux différents échanges. Nous avons dû nous contenter de quelques bribes de phrases, même lors de la présentation de leur thème. A ce moment, j'ai réalisé que les enseignants n'étaient pas préparés à ce genre de situation et qu'une formation sur des méthodes de motivation serait utile.

Thérèse Bouffart insiste sur l'importance pour les élèves de se sentir soutenus par leur enseignant: ainsi, ils se sentent reconnus, comme ayant une valeur à ses yeux et des capacités à apprendre et à réussir. En définitive, le comportement de l'enseignant envers les élèves en difficultés va avoir un impact considérable sur les capacités de ces élèves.

La motivation est indispensable à l'apprentissage d'une langue étrangère: l'apprentissage doit procurer du plaisir aux élèves, et avoir une utilité à leurs yeux. Ils doivent ressentir le désir d'apprendre à travers des thèmes motivants, des tâches auxquelles ils accordent du sens et qui soient réalistes, utiles et réalisables. Le jeu revêt chacune de ces caractéristiques, c'est pour cela qu'il est intéressant d'y avoir recours autant que possible en classe de langue. Les situations proposées aux élèves doivent être réelles afin que ces derniers puissent en dégager le sens et l'utilité. Un élève tirera plus aisément les bénéfices des apprentissages engagés dans une situation à laquelle il pourrait un jour être confronté, que ceux d'une situation fictive et sans véritable intérêt. Il faut veiller à proposer aux élèves des activités originales, en lien avec leurs centres d'intérêts et leur situation d'élèves.

On ne peut nier l'importance du réalisme des situations à travailler avec les élèves mais il faut également veiller à diversifier ces situations. Les enfants adorent l'imaginaire et le merveilleux, qui font partie intégrante de leur monde enfantin, l'enseignant doit donc aussi proposer des activités qui placent les élèves dans un contexte fictif, imaginaire,

merveilleux. Cela permet de stimuler la créativité et l'imagination des élèves et de renforcer encore leur motivation.

Les instructions officielles recommandent l'utilisation de supports variés tels que les albums, les affiches, les photographies, les supports sonores et vidéos, qui peuvent être exploités lors d'activités ludiques et les rendraient plus vivantes, suscitant ainsi la curiosité et la motivation des élèves. L'utilisation de supports originaux permet d'aiguiser la curiosité et l'envie d'apprendre des élèves. De même, l'enseignant doit veiller à proposer aux élèves une variété de jeux car si l'on utilise toujours les mêmes jeux, l'intérêt des enfants risque de décroître tout autant que leur motivation.

L'utilisation des nouvelles technologies lors du stage intensif d'anglais que j'ai réalisé a fortement motivé les élèves, notamment les garçons qui pouvaient ainsi mettre à profit leurs compétences en informatique. L'un des groupes que nous suivions a réalisé un véritable court-métrage sur le dopage dans le domaine du sport. Ils m'ont avoué qu'ils avaient apprécié de pouvoir utiliser les nouvelles technologies pour apprendre car la pratique de l'anglais leur avait semblé facile et plus attrayante et qu'ils souhaiteraient y avoir plus souvent recours car cela avait permis de maintenir leur motivation et de les détendre également. Les productions orale et écrite de ces élèves se sont d'ailleurs révélées excellentes.

Le jeu permet de rendre l'apprentissage plus ludique mais il ne faut pas nier l'importance de la répétition dans l'ancrage de la notion chez les élèves: en effet, il est nécessaire de répéter souvent la notion vue lors de la séance pour l'ancrer durablement dans leur esprit. Lors d'un stage d'observation, j'ai pu remarquer que l'intervenante faisait écrire puis lire systématiquement la date aux élèves. Elle interrogeait quelques élèves au hasard afin de dire la date. Le but de la répétition était de permettre l'ancrage de l'énonciation de la date chez tous les élèves. Les élèves mémorisent plus facilement si l'on répète une action chaque jour.

La motivation des élèves peut être suscitée également par le changement de rythme, le changement de type d'activité, la variété des jeux et la détente qu'ils procurent. Cela vaut également pour les adultes: en effet, j'ai remarqué durant mon stage en tant que formatrice stagiaire en anglais que les apprenants appréciaient de pratiquer des activités différentes et variées, pour ne pas se lasser. De plus, après des leçons qui se sont avérées difficiles, les formateurs proposaient parfois des activités permettant de se détendre comme, par

exemple, regarder des films en version originale suivi de questions de compréhension, ou des activités ludiques comme des mots croisés en anglais, ou encore des exercices réalisés à l'aide de logiciels de langue rendant les apprentissages plus interactifs.

Tous les élèves aiment jouer et gagner. En classe de langue, le jeu motive ce qui n'est pas forcément le cas des exercices structuraux. Dans la vie, on joue avant tout par plaisir. Cette notion de plaisir dans l'apprentissage est souvent absente dans les salles de classe. Il faut donc que l'enseignant construise ce cadre et cette ambiance afin que les apprentissages menés à travers le jeu soient efficaces. Le jeu aide les apprentissages et les encourage, et il crée et maintient la motivation. En effet, le jeu donne l'envie de gagner, de se surpasser. Le jeu encourage la participation individuelle: elle y trouve un espace propre et les élèves n'ont pas l'impression de travailler. Le jeu, en tant qu'activité ludique, peut remotiver les élèves après de longues heures de cours. Même lorsque les élèves sont fatigués, le jeu permet de les délasser tout en apprenant.

Le jeu permet de détourner l'attention des élèves de l'étude peu réjouissante de la grammaire par exemple: à travers le jeu, ils n'ont pas l'impression de travailler, ils utilisent la langue sans y penser, fixent leur attention sur la compréhension et le sens et y trouvent ainsi une utilité. Le jeu permet la fluidité des échanges et l'acquisition d'automatismes.

Le rôle du maître lors des activités ludiques est essentiel car il va créer le climat de la classe, qui doit être favorable aux échanges: entre les élèves et l'enseignant mais également entre les élèves eux-mêmes. Son rôle est alors tout autant pédagogique que linguistique : il doit essentiellement construire des situations d'apprentissage cohérentes. En effet, les élèves agiront si le jeu en vaut la peine, s'ils ont une activité précise à réaliser et si le cadre leur permet d'agir.

Un jeu est également rendu possible grâce à l'instauration d'un cadre favorable : le travail en groupe crée une atmosphère plus détendue, coopérative et, par là même, plus propice aux apprentissages. Mais l'enseignant doit veiller à ce que ses élèves perçoivent l'efficacité du jeu dans l'apprentissage des langues.

L'enseignant doit permettre l'organisation du jeu, notamment en réorganisant l'espace de la salle de classe pour permettre de se déplacer et de communiquer avec aisance.

Le rôle de l'enseignant se trouve modifié: il passe de transmetteur de savoirs à organisateur d'activités. De plus, l'enseignant ne monopolise plus la parole et il ne s'agit plus d'une communication élèves-enseignant mais d'une communication entre les élèves eux-mêmes.

Moins l'enseignant va parler et plus le temps de parole pourra être redistribué aux élèves et être mis au service de leur apprentissage car si l'on parle plus, on progresse plus vite. Parallèlement, si l'on progresse on est plus motivé que si l'on régresse ou que l'on stagne.

II/ Les limites du jeu

1) Les contraintes pour l'enseignant

Rolland Viau¹⁶ a identifié dix conditions indispensables pour qu'une activité d'apprentissage motive les élèves. Dans un premier temps, l'activité doit être signifiante, c'est à dire qu'elle doit correspondre aux champs d'intérêt des apprenants et à leurs projets personnels, et qu'elle réponde à leurs préoccupations. Aux yeux des élèves, plus une activité a de sens et plus les apprenants la jugent intéressante et utile. Dans un second temps, les activités proposées doivent être diversifiées et doivent également pouvoir s'intégrer à d'autres activités. Il faut que les élèves perçoivent qu'ils ont plusieurs tâches à réaliser au sein d'une même activité car s'ils ne doivent réaliser qu'une seule tâche, l'activité va les décourager. Il faut veiller à éviter la répétition d'une même activité et ainsi qu'elle ne devienne routinière pour ne pas inciter les élèves à se démobiliser. Il faut que la séquence suive une certaine logique, que les activités soient liées les unes aux autres, comme c'est le cas dans la pédagogie de projet. Une troisième condition est que l'activité doit comporter une part de défi pour l'apprenant: il faut qu'elle ne soit ni trop facile ni trop difficile. En effet, les élèves auront tendance à se désintéresser d'une activité trop simple à réaliser et qui ne leur aura demandé aucun effort, ou d'une activité qu'ils seraient incapables de réussir. Cela permet aux élèves de mesurer leur compétence personnelle et d'attribuer la réussite de l'activité à leurs propres capacités et à leurs efforts. Une quatrième condition que doit respecter une activité est le fait d'être authentique: la réalisation de l'activité doit mener à une production de la vie courante. Ainsi, les élèves portent de la valeur à ce qu'ils font. Puis, l'activité doit mettre en œuvre un engagement cognitif de la part des apprenants. Il est évidemment nécessaire que cet engagement soit proportionnel à leurs capacités, pour qu'ils soient en mesure de la réussir. Une autre condition identifiée par Rolland Viau est la

¹⁶ Viau R. *Des conditions à respecter pour susciter la motivation des élèves.*
<http://www.ccdmd.qc.ca/correspo/Corr5-3/Viau.html>

responsabilisation des apprenants, notamment en leur permettant de faire des choix: ils auront ainsi l'impression de pouvoir contrôler leurs apprentissages. On peut par exemple proposer aux élèves de réaliser des tâches similaires ou différentes, en même temps ou de manière différée, d'une façon ou d'une autre. Ensuite, une activité doit pouvoir permettre aux élèves d'interagir et de collaborer avec les autres pour atteindre un but commun. Cela permet aux élèves d'apprécier le contrôle qu'ils ont sur leurs apprentissages. Il vaut mieux mettre en place une collaboration entre les élèves plutôt qu'une compétition car, dans le cas de la compétition, seuls les élèves assurés de gagner, donc les plus forts, seront motivés pour participer. De surcroît, une activité doit posséder un caractère interdisciplinaire: les apprentissages qui en découlent doivent pouvoir être transférés à d'autres disciplines. Il est également indispensable que les consignes de l'activité soient claires: l'élève doit savoir ce que son enseignant attend de lui pour gagner du temps, et réduire le stress éventuel lié au doute d'être capable de réaliser l'activité. L'enseignant veillera, en conséquence, à la bonne compréhension de la consigne. Enfin, la dernière condition que doit remplir une activité est de se dérouler sur une durée suffisante: elle doit correspondre à la durée réelle de réalisation de la tâche dans la vie courante. Si les élèves sont poussés à réaliser la tâche trop rapidement, ils risquent d'éprouver de l'insatisfaction envers leur production ou de ne pas vouloir s'investir dans une autre activité, de peur de ne pas avoir assez de temps pour la terminer. Or, si on leur accorde le temps nécessaire pour réaliser la tâche, ils jugeront positivement leur capacité à réaliser ce que l'on attend d'eux. Utiliser le jeu en cours de langue suppose donc un temps de préparation pour l'enseignant assez conséquent et nécessite également de prévoir du matériel, qu'il soit prêt à l'utilisation ou construit par l'enseignant lui-même.

Lors de mon stage en CM2, l'intervenante a eu recours à trois reprises à la même chanson durant trois interventions différentes. Il s'agissait d'une chanson sur les jours de la semaine : « Sally go round ». (Annexe 6) Cette chanson a été exploitée par l'intervenante en tant que dramatisation : les élèves jouaient à tour de rôle le soleil, la lune et les jours de la semaine mentionnés dans la chanson. Chaque élève disposait donc d'une affiche sur laquelle était notée : sun/moon et les jours de la semaine concernés. Dans la chanson, Sally tourne autour du soleil, de la lune et de la cheminée. Pour faire comprendre aux élèves la signification de la chanson, elle a eu recours à l'action : chaque élève devait tourner autour du soleil, de la lune et du jour de la semaine mentionné. Cependant, l'intervenante n'a pas du tout

mentionné la cheminée dans la chorégraphie. Au préalable, l'intervenante avait noté le vocabulaire inconnu au tableau. J'ai eu l'occasion de remarquer que les élèves n'accordaient pas de sens à cette activité et qu'elle leur semblait répétitive. A la troisième exploitation, les élèves réalisaient la tâche sans motivation, sans intérêt car elle était bien trop longue et les élèves connaissaient déjà la chanson et les gestes à effectuer par cœur. Les élèves se lassaient car l'activité était trop longue et trop répétitive. Pour ma part, je pense que cette activité ne présentait pas un grand intérêt car elle ne permettait pas de mettre en pratique des notions particulières, il s'agissait seulement d'une sorte de chorégraphie. La chanson aurait pu être exploitée au préalable d'un point de vue grammatical et syntaxique avant d'être mise en scène avec les élèves. L'intervenante a, au contraire, décidé d'utiliser la chanson telle qu'elle sans l'avoir étudiée avant. Les élèves n'ont d'ailleurs jamais eu à leur disposition les paroles de la chanson alors que l'on sait que, sans trace écrite, les élèves ont tendance à oublier les activités réalisées. Au contraire, grâce aux paroles de la chanson, ils auraient pu la mémoriser plus facilement et la rechanter par la suite. Pour les enfants, je pense que cette activité manquait de cohérence car elle précédait le thème des vacances : l'intervenante avait fourni aux élèves une image (annexe 7) et leur avait demandé de décrire ce qu'ils y voyaient. Les élèves ont alors tenté de réaliser une description du document mais manquaient de vocabulaire. L'activité s'est révélée très difficile dans la mesure où ils n'avaient jamais vu le verbe « to be » ou l'expression courante « there is ». Les élèves se sont donc contentés de construire des phrases non verbales : a sandcastle on the beach, a boat on the sea, a crab on the beach etc. Il était donc impossible, à mon avis, d'établir un lien entre ces activités et la chanson Sally go round, d'où un manque de logique et de sens criants, d'autant plus que les élèves connaissaient déjà les jours de la semaine car ils avaient été étudiés en CE1. Cette chanson n'a pas permis aux élèves de découvrir des notions, ni de pouvoir lier cette activité à une autre et je pense qu'elle n'était pas adaptée à des élèves de cet âge car beaucoup trop simple.

Pour ma part, j'aurais utilisé cette comptine dans des classes inférieures, par exemple en CE1 ou CE2 afin de travailler de manière ludique avec les élèves sur les jours de la semaine. En effet, si l'apprentissage est ludique ils mémorisent mieux. Dans une première séance, j'aurais fait écouter la chanson aux élèves une première fois puis je leur aurais demandé s'ils avaient reconnu des mots déjà vus en classe. Puis, j'aurais passé une deuxième fois la chanson afin d'aiguiser leur attention et leur écoute : on s'attend aux mots

« sun » par exemple ou « moon » si les enfants les connaissaient avant. Je pense que j'aurais ensuite chanté la chanson seule en veillant à bien prononcer les mots. Puis, j'aurais distribué les paroles de la chanson afin de la chanter avec les élèves deux fois. J'aurais sans doute poursuivi la séance par l'analyse du lexique de la chanson : moon, sun, chimney, to go round et les jours de la semaines.

Puis, j'aurais continué par une exploitation phonologique de la chanson : en effet, certains mots peuvent s'avérer difficilement prononçables pour les élèves : « moon/ afternoon » en tant que son long [oo], le ch de « chimney » prononcé [tch], la prononciation de « pots » bien distincte de celle du français, prononciation du [th] dans « the » ou « Thursday », prononciation de « sun » en insistant sur le fait que le « u » français n'existe pas en anglais, prononciation de « Wednesday » (wenzdei), de « Friday » en leur expliquant que le i français se prononce [ai] en anglais. En entrée pour la deuxième séance, j'aurais fait chanté à deux reprises les élèves afin de réactiver leur mémoire puis j'aurais ensuite exploité la chanson pour travailler les jours de la semaine : demander et dire quel jour on est : what's the day today ? Today it's... J'aurais sans doute utilisé des flash cards pour travailler les jours avec mes élèves. J'aurais posé des questions du type : what is the day before Wednesday ?/ what is the day after Sunday ? Les élèves auraient alors levé la carte correspondant à Tuesday ou à Monday. Evidemment, il faut que les élèves comprennent au préalable les termes before et after qu'il conviendra d'introduire dans la consigne de jeu. C'est à la suite de ces séances que j'aurais mis en place la dramatisation de la chanson telle qu'elle a été mise en place par l'intervenante afin de fixer le vocabulaire en mémoire et de faire associer aux élèves le dire et le faire.

Il faut donner aux élèves des règles claires et précises pour que le jeu se déroule dans les meilleures conditions et soit propice aux apprentissages. L'enseignant doit également fixer une durée de jeu pour éviter tout risque de lassitude de la part des élèves, et maintenir une ambiance de travail convenable pour tous. En effet, l'engouement de certains pour le jeu peut provoquer beaucoup de désordre dans la classe: cri, déplacements etc. Il s'agit donc de rappeler les règles de jeu et d'encadrer l'activité au maximum: jouer dans le calme et ne pas parler en français sinon le jeu perd de son intérêt.

L'enseignant doit garder à l'esprit qu'il est très difficile de trouver un jeu auquel tous les élèves vont adhérer, en raison des goûts différents de chacun.

De même, après avoir utilisé plusieurs fois le même jeu, il est possible de voir apparaître

des signes de lassitude chez les élèves: le rôle de l'enseignant est alors d'innover pour proposer des activités diversifiées, des jeux complexifiés.

Tous les jeux ne peuvent être proposés en classe : il est indispensable d'effectuer un tri car certains n'ont aucun intérêt dans l'apprentissage des langues vivantes. Jouer aux dames ou au tarot ne convient pas dans l'apprentissage des langues car ils ne permettent pas de manipuler la langue. A l'inverse, le Trivial Pursuit peut être utilisé car il permet de travailler la production et la compréhension orale par exemple.

En tant que maîtresse d'internat dans un lycée, certains élèves qui avaient choisi l'anglais comme LV1 ont accepté de jouer avec moi au Trivial Pursuit. J'avais opté pour le Trivial Pursuit enfant pour que chacun puisse avoir la possibilité de trouver des réponses. Nous avons d'abord joué une partie en français pour nous détendre après une longue journée. Puis, j'ai proposé aux élèves qui étudient l'anglais d'en réaliser une seconde mais en anglais cette fois. L'activité m'a permis de constater que les élèves apprécient les changements de règle, cela rend le jeu moins monotone et permet de faire travailler les compétences en langue. Je n'avais aucune intention d'évaluer les élèves ni même d'intégrer cette activité à mon mémoire mais suite à cette expérience, les élèves en question m'ont demandé de jouer à nouveau en anglais donc il m'a semblé judicieux d'intégrer cette expérience au sein de mon mémoire. Selon moi et d'après l'expérience que j'ai pu mener, le jeu du Trivial Pursuit est utile pour permettre aux élèves de travailler la compréhension ainsi que l'expression orale. En effet, les élèves avaient besoin de communiquer entre eux pour trouver les réponses aux questions posées, ils devaient donc être en mesure de se comprendre puis de répondre. Cette activité met en jeu les capacités phonologiques des élèves (prononciation), lexicale (vocabulaire utilisé), grammaticale et expressive. Ce jeu permet de mettre en pratique l'ensemble des connaissances et compétences des élèves en langue étrangère. J'ai particulièrement apprécié cette expérience, et je pense l'utiliser à nouveau en tant qu'enseignante. En effet, les élèves étaient intéressés, motivés et se délassaient en même temps. Ils m'ont avoué avoir appris des notions ou revu des notions qu'ils ne maîtrisaient pas forcément. Je dispose d'un tableau dans ma chambre, j'ai donc pu noter le vocabulaire inconnu et revoir certaines notions qui pouvaient poser problème aux élèves concernés telles que le present perfect ou le pluperfect. Le bilan de l'activité a, selon moi, été positif car ils ont pu apprendre du vocabulaire, de la grammaire ou de la phonologie tout en s'amusant.

Pour que l'utilisation du jeu en classe soit efficace, certains éléments sont indispensables: une bonne préparation et organisation, une attractivité pour les élèves, il faut annoncer les critères de victoire voire prévoir des récompenses pour stimuler les élèves, proposer des tâches et des règles simples et claires. Il faut que l'enseignant puisse prévoir les difficultés des élèves pour y remédier dans l'instant et préparer l'activité en tenant compte des difficultés ou manques des élèves.

Pour l'enseignant, la peur du bruit et du désordre est un frein au recours au jeu dans l'enseignement. Cependant, si les élèves ont la possibilité de converser et surtout l'envie de parler, ils vont apprendre à manipuler la langue. Néanmoins, il reste indispensable de fixer des règles précises pour éviter tout débordement et perte de contrôle de la classe, qui font peur aux enseignants.

2)Un champ d'action limité

Le jeu est un outil de travail, un support mais il ne peut pas remplacer la leçon traditionnelle. Il ne remplace pas la leçon mais il s'y intègre. En effet, le jeu permet difficilement de présenter de nouvelles notions, ce qui correspond à la phase de *teaching*, mais il permet la manipulation, la pratique dans la phase de *practicing*. Il permet de revoir des notions, de les mémoriser, de vérifier qu'elles sont maîtrisées mais il ne peut en aucun cas permettre de découvrir de nouvelles notions. C'est avant tout un outil d'appropriation et d'approfondissement mais il ne peut faire émerger une notion inconnue. De plus, les jeux ne peuvent permettre de travailler toutes les compétences nécessaires à la maîtrise d'une langue étrangère simultanément. En effet, un certain type de jeu permettra de travailler la production orale alors qu'un autre travaillera la compréhension orale.

Le recours au jeu ne peut pas permettre de résoudre des lacunes fortement ancrées chez les élèves mais il peut permettre de s'exercer pour tenter de les corriger. Il peut être un accompagnement en remédiation mais il ne peut pas parfaire les connaissances des élèves à lui seul. Les exercices de structuration, la répétition etc sont indispensables afin d'améliorer le niveau des élèves et d'ancrer les notions non maîtrisées.

De plus, l'apprentissage par le jeu ne peut être mis en place dans toutes les classes en toute sérénité. En effet, dans certaines classes très turbulentes, proposer un apprentissage par le jeu peut s'avérer difficile car il causerait beaucoup de bruit, de déplacements inopinés, voire

des affrontements entre les élèves. Une solution serait de demander de l'aide à un autre collègue afin d'encadrer au mieux l'activité ou de décloisonner la classe afin de ne prendre en charge qu'un petit groupe d'élèves. Il vaut sans doute mieux proposer ce type d'activité à des classes plus calmes et que l'on peut facilement encadrer. Cependant, quelle que soit la classe dans laquelle on exerce, il est indispensable de rappeler aux élèves les règles de jeu et le règlement de classe : ne pas crier, éviter les déplacements, jouer chacun son tour, respecter ses camarades, ne pas tricher etc. L'encadrement des élèves fait partie intégrante du jeu : sans encadrement, le jeu perturbe les apprentissages. Il faut que les élèves puissent jouer dans un climat favorable pour que les apprentissages du jeu soient bénéfiques.

3)La difficulté d'évaluer les acquis

Les instructions officielles de l'école élémentaire sont très claires: la priorité de l'enseignement des langues est donnée à la pratique orale. Il faut donc uniquement évaluer les élèves sur leurs compétences orales. Il peut être cependant difficile, surtout pour les enseignants récemment nommés, de mettre en place une évaluation des compétences orales de leurs élèves à travers le jeu, car cela suppose une observation longue et rigoureuse de chaque élève en cours de jeu. Or, l'enseignant a souvent plusieurs tâches à réaliser simultanément, rendant l'évaluation complexe. La remédiation qui suit l'est tout autant.

Un autre souci que pose l'évaluation des compétences est que les enseignants ont tendance à vouloir tout évaluer en même temps et attendent de leurs élèves qu'ils aient tout compris. Or, il est plus judicieux de poser des objectifs clairs et simples d'évaluation, de ne pas être trop exigeant. A l'école élémentaire, il n'est pas obligatoire que les élèves comprennent tous les mots, l'essentiel est qu'ils comprennent la conversation dans son ensemble. En effet, à l'école élémentaire, il s'agit d'une première initiation à la langue étrangère, l'enseignement secondaire aura le devoir d'approfondir les connaissances acquises en élémentaire et d'évaluer la compréhension de la langue dans son ensemble au moyen d'évaluations beaucoup plus poussées et exigeantes. Il faut que les enseignants gardent à l'esprit que les élèves ne peuvent pas tout comprendre, c'est impossible.

Evaluer les élèves est indispensable pour identifier leurs progrès et leurs difficultés mais une bonne évaluation suppose de respecter certains critères, notamment celui de la faisabilité. En effet, si l'enseignant propose une évaluation trop difficile, les élèves seront

en situation d'échec : ils vont se décourager, se démotiver et n'éprouveront aucun plaisir à apprendre. Cela peut même engendrer un manque de confiance en soi, et une perte d'estime, faisant obstacle aux apprentissages des élèves. Il est primordial de proposer une évaluation en lien avec les objectifs de la séance ou de l'activité. De plus, il est également nécessaire d'annoncer au préalable aux élèves les objectifs de l'évaluation ainsi que les critères de réussite afin que les élèves sachent ce que l'enseignant attend d'eux. Les objectifs de l'évaluation doivent être fixés préalablement et l'enseignant ne doit corriger que les fautes relatives aux objectifs fixés.

Un autre problème se pose à travers l'évaluation via le jeu : la correction. Il est important de se poser la question du moment opportun pour corriger les élèves, sans risquer de nuire au déroulement du jeu. En effet, procéder à une correction durant une phase de jeu peut mettre en péril le déroulement du jeu. J'ai pu observer que lorsque l'enseignant corrige de manière immédiate, les enfants ont tendance à réfléchir beaucoup plus à ce qu'ils vont dire la fois suivante, ce qui nuit à la spontanéité de la parole. D'autres peuvent décider de ne pas continuer le jeu ou de ne plus s'investir si les corrections immédiates sont trop nombreuses parce qu'ils n'auront plus envie de travailler. Le risque étant de leur laisser croire qu'ils n'ont pas le niveau requis et de ne plus les entendre participer aux leçons ou aux jeux. Pour éviter ce genre de conséquence, la correction ultérieure semble être la plus judicieuse mais elle comporte elle aussi des inconvénients : en effet, corriger de manière ultérieure suppose pour l'enseignant d'avoir la possibilité de noter sur une feuille les erreurs commises par chaque élèves puis de dégager du temps afin de procéder à la correction, ce qui demande une grande attention et un temps assez important pour procéder à la remédiation. De plus, il existe plusieurs types de correction : faut-il corriger en apportant soi-même les réponses justes aux élèves (transmission) ou faut-il procéder à une auto-correction ? Il semble que le fait de donner la réponse attendue aux élèves ne soit pas judicieux car ils ont besoin de pouvoir réfléchir à leurs erreurs pour les comprendre et être capables de les corriger par eux-mêmes. A l'inverse, si les élèves procèdent à leur auto-correction, ils réfléchissent à leurs erreurs : ils comprennent pourquoi c'est faux et sont en mesure de proposer une réponse correcte. Ainsi, la remédiation consisterait en une auto-correction. De la même manière, on peut se demander s'il est plus efficace de procéder à une correction individuelle ou à une correction en groupe. Il est sans doute plus efficace de procéder à une correction de groupe : en effet, il est plus simple de trouver la bonne réponse à plusieurs, lorsque l'on

bénéficie des connaissances et de l'aide de ses camarades plutôt que de se corriger seul, au risque de ne pas comprendre pourquoi sa réponse est fautive. Il faut développer la coopération entre les élèves pour que chacun puisse progresser. Cela permet également de valoriser les bons élèves et de les responsabiliser. De plus, une correction de groupe, à travers laquelle on ne cite pas le prénom de l'élève qui a commis la faute permet d'éviter que les élèves ne se frustrant et refusent de continuer à jouer. Cela permet de maintenir la confiance et l'estime de soi.

Lors de mon stage en centre de formation, bien que face à un public adulte, j'ai eu l'occasion de remarquer que certains élèves n'appréciaient pas mes interventions lors de corrections. L'une des élèves n'a d'ailleurs plus souhaité s'exprimer suite à mes interventions. J'ai alors dû réfléchir à un moyen qui me permettrait de corriger les fautes des apprenants sans affecter leur motivation, leur confiance et leur estime. J'ai décidé d'interroger chaque élève comme je le faisais depuis le début du stage : quand la réponse était bonne, j'acquiesçais mais quand elle était mauvaise, j'écrivais alors la réponse proposée au tableau et demandait à l'élève de se corriger lui-même. La plupart du temps, ils étaient en mesure de corriger leurs erreurs, mais lorsqu'ils ne réussissaient pas, je faisais participer le reste de la classe : je leur demandais d'expliquer à leur camarade pourquoi sa réponse était fautive et d'induire la bonne. Ainsi, les élèves et moi-même procédions à une co-construction des savoirs, et chacun d'entre eux était acteur de cette construction. Certains éprouvaient de la fierté d'avoir réussi à expliquer l'erreur tandis que les élèves qui avaient commis les erreurs ne se sentaient pas stigmatisés, comprenaient leurs erreurs et veillaient à ne plus les refaire. Le rôle de l'enseignant, dans ce genre de situation se trouve modifié : en effet, ce n'est plus lui qui transmet les savoirs mais ce sont les apprenants eux-mêmes qui les construisent ensemble, en mutualisant leurs connaissances. Il m'est également arrivé, durant ce stage, de remarquer que certains élèves comprenaient plus facilement des points de grammaire lorsqu'ils étaient expliqués par leurs camarades, plutôt que par moi-même. En effet, certains élèves utilisent leur propre langage, plus simple que celui des enseignants et cela joue un rôle sur la compréhension de consignes ou de notions abordées. Lorsque certaines situations s'avèrent trop complexes, il est parfois utile de recourir à une reformulation par les élèves eux-mêmes.

La remédiation est une étape primordiale dans tout enseignement : il est rare que la remédiation ne s'adresse qu'à un seul élève. La plupart du temps, lorsque l'enseignant

procède à une correction ou remédiation, plusieurs élèves ont commis la même erreur et sont donc concernés. Alors, la remédiation n'est pas une perte de temps mais participe à la construction des apprentissages, et en fait partie intégrante. Il ne faut donc pas sous-estimer son importance et veiller à la mettre en place systématiquement.

Il est également primordial que la correction et la remédiation soient liées à l'objectif de l'activité : il ne faut corriger que les fautes liées au jeu, au risque de corriger toutes les fautes, de frustrer les élèves et de provoquer leur découragement et leur démotivation.

Dans chacun des cas de figure, procéder à une correction en cours de jeu ou après le jeu est très complexe pour l'enseignant car elle nécessite de prendre du temps pour noter les erreurs et organiser la correction.

Enfin, l'enseignant doit veiller à ce que les élèves restent attentifs: s'il perçoit des signes de lassitude, il est préférable d'arrêter le jeu et de poursuivre par une autre activité.

III/ Le jeu: facteur du plaisir d'apprendre

1) L'envie d'apprendre

Motivation et apprentissage sont intimement liés: en effet, plus les élèves sont motivés et plus les apprentissages vont leur sembler faciles.

L'avantage indéniable du jeu réside dans le fait que les élèves n'ont pas l'impression de travailler et d'apprendre lorsqu'ils jouent. En effet, toute leur attention est fixée sur le jeu, non pas sur la langue. Mais pour jouer, nul n'ignore qu'il est indispensable de communiquer, donc d'utiliser la langue. A ce propos, Susan Halliwell¹⁷ parle d'«apprentissage indirect».

A travers le jeu, les élèves sont capables d'associer les mots à l'action, et le fait d'effectuer ainsi les gestes permet d'ancrer profondément les notions étudiées, facilitant par là même la mémorisation. En effet, la notion sera associée au geste ou au contexte dans lequel l'enfant l'a découverte.

Grâce au jeu, l'enseignant peut donner l'impression aux élèves qu'apprendre une langue est facile et l'on sait que si les enfants considèrent un apprentissage comme facile, leur motivation sera d'autant plus grande et l'apprentissage pourra à son tour être facilité voire

¹⁷ Halliwell S. *Enseigner l'anglais à l'école primaire*. Longman, 1995.

étendu.

Le recours aux activités ludiques permet aux élèves de se sentir à l'aise, détendus et le bien être de ces derniers est essentiel pour améliorer leurs capacités d'apprentissage. En effet, on apprend mieux si l'on se sent à l'aise.

A travers le jeu, il ne s'agit plus d'enseignement mais d'apprentissage, les élèves sont les acteurs de cet apprentissage. Leur production s'enrichit tant au niveau de la qualité que de la quantité, elle est plus fréquente et plus authentique.

Le jeu, et notamment le jeu en groupe, améliore l'apprentissage : en effet, les élèves ont l'impression de savoir plus de choses quand ils travaillent à plusieurs, leur capacité d'invention est plus aisée et plus développée. De plus, lorsqu'ils travaillent en groupe, ils ont tendance à s'encourager et à s'entraider pour résoudre les problèmes ou surmonter les difficultés. De plus, s'ils mettent en commun leurs expériences et leurs outils, ils peuvent réaliser l'activité plus rapidement.

J'ai réalisé pour ce mémoire des questionnaires relatifs à l'apprentissage de l'anglais pour des élèves de différents niveaux de classe. Je leur ai demandé de le remplir puis j'ai procédé à un entretien avec chaque élève. Ce qui a été mis en relief lors des entretiens c'est que les adolescents de lycée aimeraient voir leurs cours d'anglais changer, beaucoup d'entre eux avouent ne pas être motivés pour aller en cours et travailler car ils jugent les méthodes d'enseignement de leur professeur démotivantes et ils avouent également s'ennuyer en cours. Quand je leur ai demandé comment on pourrait améliorer l'enseignement de l'anglais, tous m'ont répondu qu'ils aimeraient que leur professeur ait recours à des activités ludiques, notamment à des jeux. Cela met en évidence le fait que le jeu est bien un facteur de motivation pour les élèves et que le jeu suscite l'intérêt et la motivation de tous les élèves, quel que soit leur âge, même à des âges auxquels le jeu pourrait paraître futile. Il donne l'envie d'apprendre et peut être utilisé quel que soit le niveau de classe.

De plus, il ne faut pas considérer les élèves comme des pages vierges, ils ont des acquis et il est nécessaire de se baser sur les acquis des élèves pour construire sa séance. Si l'on considère qu'ils ne savent pas faire l'activité alors que ce n'est pas le cas, l'activité va leur sembler ennuyeuse, perdra son intérêt et risque de les démotiver. De plus, les contenus auront déjà été vus, la séance sera répétitive et ne sera pas utile. Il faut que l'activité proposée soit, comme le suggère Vygotsky¹⁸, située dans la zone proximale de

¹⁸L.S Vygotsky, *Mind in society : development of higher psychological processes*, Cambridge MA Harvard university press, 1978

développement de l'enfant, c'est à dire ni trop simple ni trop complexe. Il faut que le niveau soit accessible aux élèves, même si elle nécessite de travailler en groupes sinon ils seront incapables de la réussir. Ainsi, ils se décourageraient, abandonnerait et la séance serait un échec. A l'inverse, une situation trop simple et qui ne nécessiterait aucun effort de la part des élèves n'aurait aucun intérêt. Il faut qu'elle mette en jeu un défi à relever pour les élèves afin qu'ils se surpassent. Par conséquent, le plaisir d'apprendre dépend également de la complexité de l'activité à réaliser.

L'attitude dont fait preuve l'enseignant vis à vis des erreurs des élèves joue également un rôle dans l'envie d'apprendre. Certains enseignants vont montrer physiquement leur mécontentement en fronçant les sourcils ou en adoptant des mimiques faciales, ce qui pourrait perturber les élèves et avoir des conséquences sur leur motivation. La crainte de la réaction du professeur peut s'avérer être un frein à la prise de parole des élèves. A l'inverse, si l'enseignant adopte une attitude positive, qu'il sourit et est conciliant, les élèves seront plus à l'aise et participeront plus volontiers même s'ils commettent des erreurs. Ainsi, une attitude positive ou négative peut jouer sur la motivation des élèves, la confiance et donc par conséquent sur la participation. La notion de plaisir d'apprendre dépend de l'attitude de l'enseignant : il est évident que si un enseignant sanctionne toutes les fautes et a une attitude négative, les élèves vont avoir peur et refuser de participer. A contrario, ils prendront plus aisément la parole si elle s'intègre dans un cadre agréable et dans lequel la faute n'est pas réprimandée ou stigmatisée.

Le rôle de l'enseignant est également crucial pour construire la relation des élèves à la discipline. En effet, si l'enseignant fait preuve d'investissement, de motivation, de plaisir, de dynamisme lorsqu'il enseigne alors il développera l'envie d'apprendre des élèves et leur motivation. A contrario, un enseignant faisant preuve de démotivation, de désintérêt ou d'ennui et qui reste statique ou assis à son bureau ne peut pas motiver ses élèves ni faire naître le plaisir et l'envie d'apprendre. Il ne faut pas oublier que, la plupart du temps, l'enseignant est un modèle pour l'élève et qu'il s'identifie souvent à lui donc si l'on souhaite susciter l'envie et le plaisir d'apprendre il faut adapter son attitude envers la discipline enseignée et envers ses élèves.

2)Le développement personnel des élèves

Le jeu fascine les élèves et leur permet de vaincre leur timidité, leur peur, qui font obstacle à toute production. Jouer en petit groupe sécurise les élèves: ainsi, ils osent parler, essayer voire se tromper car ils savent qu'ils ne seront ni sanctionnés ni jugés. Plus les élèves vont communiquer, plus leur timidité va s'effacer.

Il est important de fournir du matériel à manipuler aux élèves, tel que des cartes. En effet, le matériel démontre aux élèves qu'ils sont en train de travailler, il donnera à l'activité une portée concrète. De plus, le matériel rend l'apprentissage plus ludique. L'action a alors pour eux une portée concrète car ils agissent sur des objets concrets.

Les jeux permettent également aux élèves d'établir une confiance entre eux, une coopération voire une dépendance. A travers le jeu, les élèves vont également apprendre à se connaître. Dans ce contexte, la communication entre les partenaires ou les adversaires oblige les élèves à avoir recours à toutes leurs ressources langagières, y compris les ressources non-verbales. Le langage se complexifie en fonction de l'activité réalisée.

Les jeux permettent de détendre l'atmosphère, de réduire les tensions et cette situation est donc plus propice aux apprentissages.

Un autre intérêt que revêt le jeu du point de vue du développement personnel des élèves est qu'il permet de travailler le vivre ensemble. En effet, jouer suppose que les élèves s'acceptent et se respectent les uns les autres, et qu'ils respectent des règles de vie en communauté. Ainsi, les enfants se construisent au contact les uns des autres à travers les activités ludiques. Les jeux peuvent en effet permettre une socialisation des enfants.

La plupart des jeux détournent l'attention des apprenants: ils utilisent la langue en situation pour comprendre, ce qui lui confère du sens. Il s'agira alors pour l'enseignant de travailler sur la fluidité des productions orales et sur la mise en place d'automatismes.

Le jeu permet de développer la confiance et l'estime de soi: en trouvant la réponse que les autres ignorent, les élèves se sentent fiers d'eux et éprouvent un certain plaisir, qu'ils n'éprouveraient pas en effectuant des exercices structuraux par exemple.

L'enseignant ne doit pas donner la réponse sinon il garderait sa position de détenteur de savoirs et risquerait d'imposer une réponse, la sienne, qui serait peut être différente de celle qu'un élève proposerait. L'activité n'aurait pas de sens dans la mesure où l'élève n'aurait pas besoin de s'investir sachant que le professeur donnera automatiquement la réponse. De

plus, il ne faut pas que l'enseignant impose une seule réponse si plusieurs propositions sont valables. Si plusieurs réponses, proposées par les élèves, sont judicieuses alors il faut qu'il les accepte. Il doit valider toutes les réponses possibles à une question pour ne pas frustrer les élèves et pour les encourager et stimuler leur estime.

La fierté des élèves peut également provenir de leur constatation qu'ils ont réussi l'activité, voire qu'ils sont allés plus loin que ce qu'ils s'étaient imaginé pouvoir faire. Dans ce cas, il est indispensable de faire prendre conscience aux élèves de leurs progrès et de leur capacité à se surpasser.

Le recours au jeu, et notamment au jeu de rôle permet non seulement de développer l'imaginaire des enfants, mais dans certains cas, le jeu est l'opportunité de s'inventer une nouvelle vie, une nouvelle personnalité et donc de s'évader de la réalité quotidienne. Pour certains élèves, jouer est un exutoire, et permet d'oublier leurs problèmes personnels. Lorsqu'ils jouent un rôle, ils s'inventent une nouvelle vie et mettent de côté leur situation personnelle : ils n'éprouvent plus de gêne, participent volontiers. Ainsi, la parole a un rôle libérateur et permet le développement personnel des élèves.

Le jeu est un moyen, pour les élèves, d'exercer leur besoin de compétence : en effet, ils attribuent la réussite du jeu uniquement à leurs connaissances et compétences.

3) La continuité avec le second degré et la formation d'adultes

Comme nous l'avons vu précédemment, le jeu suscite l'intérêt et la motivation des apprenants quel que soit leur âge.

Au cours de mes stages d'observation ou de pratique, j'ai eu l'occasion de remarquer que le jeu était utilisé à chaque niveau de l'enseignement et pour des objectifs différents.

J'ai eu la possibilité d'assister à une séance d'anglais regroupant des élèves de CM2 et de sixième dans le cadre d'un projet de partenariat entre deux établissements, le projet éclair (écoles, collèges, lycées) qui vise la réussite scolaire de tous les élèves (anciennement réseau ambition réussite), et j'ai pu remarquer que le jeu était encore très présent dans l'enseignement de l'anglais au collège. Les élèves de sixième entrent dans un nouveau cadre qu'ils doivent découvrir, s'émancipent mais demeurent très demandeurs d'activités ludiques pour leurs apprentissages. Il m'a d'ailleurs été donné d'assister à une leçon d'anglais utilisant le jeu. Il s'agissait d'un réinvestissement sur les parties du corps humain, les

couleurs et la localisation. Ces notions ont été revues dans la même séance simultanément. L'enseignante utilisait un jouet « monsieur patate » (Mister potato head) : il s'agit d'un personnage de dessin animé (Toy Story) que les enfants connaissent bien et apprécient. Ce personnage est une pomme de terre dont les membres peuvent être retirés et changés de place : oreilles, bouche, moustache, bras, chapeau, yeux, nez, chaussures etc. Monsieur patate était également utilisé afin de revoir les prépositions : above, under, on, et des expressions telles que « on the right », « on the left », « in the middle » de manière ludique. Simultanément, ce personnage a également permis de revoir les couleurs : black, brown, white, red, pink etc.

Dans un premier temps, l'enseignante a présenté le personnage aux élèves en anglais : Mister Potato head. Puis, la séance s'est poursuivie par un questionnement collectif oral. L'enseignante a eu recours à un jeu de questions-réponses dont le but était de nommer chaque partie du corps ou les accessoires qui composaient le personnage : eyes, mouth, shoes, hat, moustache, ears, nose, arms etc. Par exemple, elle a montré la bouche et a procédé à un échange question-réponse type : what's this? This is the mouth. Dans un premier temps, il s'agissait de réinvestir le vocabulaire du corps humain. Les élèves ont ensuite été placés par groupes de quatre élèves, deux élèves de sixième et deux élèves de CM2, ils devaient à leur tour se poser les questions et y répondre. Les élèves étaient placés par deux car l'enseignante souhaite que la correction des erreurs des élèves soit effectuée par les élèves eux-mêmes. L'auto-correction et l'inter-correction sont très pratiquées au sein de cette classe, que ce soit pour la grammaire ou pour la phonologie.

Puis, dans un second temps, le personnage a permis de réinvestir les connaissances des élèves sur les prépositions. De la même manière que pour l'activité précédente, l'enseignante a donné un exemple de ce qu'elle attendait de ses élèves: where does the nose go ? the nose goes in the middle of the face. Pour cette activité, les élèves étaient de nouveau placés par groupes de quatre et devaient se poser le plus de questions possible et y répondre : j'ai par exemple assisté à un échange entre des élèves : where does the hat go? The hat goes on the head. Par la répétition de phrases types, il s'agissait d'accroître la mémorisation des élèves. Durant la phase de jeu, chaque groupe disposait d'un personnage et pouvait le manipuler à souhait, et j'ai pu remarquer que les élèves avaient apprécié la séance : ils souriaient, ils étaient intéressés et motivés et n'hésitaient pas à s'exprimer.

Puis, l'enseignante a choisi de réinvestir le vocabulaire des couleurs au sein de la même

activité. Elle a disposé au tableau des flash-cards coloriées et a interrogé les élèves pour être sûre que tous se souvenaient des couleurs. Puis, elle a procédé à un jeu de question-réponses type : what is the colour of the shoes ? The shoes are red. Puis, les élèves ont dû réaliser le même exercice en groupe de quatre. Un élève posait la question tandis que l'autre y répondait : par exemple, what is the colour of the eyes ? The eyes are brown.

Cette activité a permis de revoir en même temps le pluriel et la conjugaison de la troisième personne en anglais. Parfois, il est arrivé que des élèves demandent du vocabulaire plus poussé que celui fourni par l'enseignante, ce qui nous a fortement surprises : eyebrows, colour of the skin notamment.

A la fin de la séance, l'enseignante a procédé à une évaluation formative : les élèves ont eu à réaliser deux exercices en individuel qu'elle a ramassés et qu'elle a corrigés. Le premier exercice présentait un personnage (un monsieur ou une madame patate) qu'il fallait décrire à l'écrit et le second exercice proposait une description d'un de ces deux personnages et les élèves devaient dessiner le personnage en question tel qu'il était décrit. L'enseignante a rendu les travaux des élèves lors de la séance suivante, ils ont été collés dans leur cahier et ont servi de trace écrite. Les élèves étaient très impliqués dans la tâche car ils appréciaient de pouvoir manipuler, dessiner, ils n'avaient pas l'impression de travailler et surtout ils apprenaient à agir ensemble.

Après la séance, j'ai eu l'occasion de m'entretenir avec l'enseignante en question : elle a déclaré qu'elle utilisait le jeu pratiquement à chaque leçon et pour toutes ses classes, de la sixième à la troisième car elle s'est aperçue que ses élèves étaient bien plus motivés et étaient plus attentifs lorsqu'ils jouaient. De plus, elle a pu remarquer que les résultats de ses élèves s'amélioraient lorsqu'elle avait recours au jeu pour réviser certaines notions. Certains élèves ont même de bons voire très bons résultats grâce au jeu. De même, le jeu permet de maintenir l'investissement des élèves au sein du cours.

Cet engouement pour le recours aux activités ludiques lors de séances d'apprentissage se retrouve également dans les niveaux de classe supérieurs, notamment au lycée, voire en centre de formation pour adultes. En effet, lors du stage intensif d'anglais que j'ai eu l'occasion de mener, les élèves ont eu la possibilité de réaliser leur projet au moyen des nouvelles technologies. Ils ont notamment pu réaliser leur propre court-métrage en manipulant des logiciels de montage sonore et vidéo et des logiciels spécialisés dans la photographie et la musique. L'apprentissage interactif a permis de maintenir leur

motivation et leur intérêt tout au long du projet, et ils nous ont avoué ne pas avoir eu l'impression de travailler. Pourtant, les nouvelles technologies nous ont permis de remplir notre objectif qui était de permettre à chaque élève de s'exprimer librement en continu ou en interaction et avec aisance sur un thème choisi. A la fin du projet, nous avons distribué un questionnaire aux élèves afin de recueillir leurs impressions sur le stage, ce qu'ils avaient apprécié ou non. La majorité des élèves a noté qu'ils avaient particulièrement apprécié le recours aux nouvelles technologies, qui avaient rendu le stage plus attrayant et plus motivant. De plus, ce besoin de recours aux activités ludiques lors de séances d'apprentissage a été mis en relief lors des questionnaires et entretiens que j'ai réalisés avec des élèves de seconde.

De même, lors de mon stage réalisé en centre de formation pour adultes, j'ai pu remarquer que le recours aux activités ludiques ou aux méthodes interactives permettait également de maintenir l'intérêt et la motivation des apprenants. En effet, suite à une séance complexe sur le present perfect qui a demandé de la part des apprenants une forte dose de concentration et de travail écrit, le formateur a choisi de terminer la séance par un travail interactif sur le logiciel « tell me more ». Ce logiciel propose de travailler différents thèmes à travers des activités ludiques comme des mots-croisés par exemple. Il permet de travailler la langue à travers ses différentes compétences : compréhension écrite et orale, expression écrite et orale. Il propose des courts-métrages, des questions de compréhension orale, des exercices d'expression écrite du type rédaction, des exercices d'expression orale comme par exemple des exercices de prononciation à l'aide d'un micro etc. L'intérêt de l'utilisation d'un tel logiciel réside dans le fait que les élèves n'ont pas l'impression de travailler. De plus, ce genre d'activité permet de détendre les apprenants et leur permet de travailler sur des sujets de leur choix et à leur rythme. Les élèves apprécient particulièrement le recours à ce logiciel et n'hésitent pas à demander à leur formateur de l'utiliser.

Lors d'une séance d'apprentissage, nous nous sommes aperçus, le formateur et moi, que les stagiaires avaient encore beaucoup de difficultés à prononcer et à reconnaître les nombres anglais. J'ai eu recours à un jeu pour pouvoir revoir ces nombres : le bingo. Les stagiaires ont apprécié de travailler de manière ludique. De plus, cela a permis de les détendre après une leçon complexe sur le pluperfect. A la fin du jeu, ils ont demandé à leur formateur de recourir au jeu plus souvent. Le jeu s'applique donc bien à tous les apprenants car tout le monde aime jouer, quel que soit l'âge.

Conclusion :

Grâce aux observations que j'ai pu réaliser ainsi qu'à mes pratiques professionnelles, j'ai pu mettre en évidence les apports du jeu en pédagogie, notamment dans l'apprentissage d'une langue étrangère.

En effet, le jeu est un facteur de motivation non négligeable en classe de langue : il permet de travailler sans s'en rendre compte, de créer et maintenir l'envie d'apprendre et contribue au développement personnel des élèves. Le jeu fait partie intégrante du monde enfantin et tous les élèves aiment jouer : cela favorise leur motivation. Le jeu présente de nombreux avantages : il existe une grande variété de jeux qui peuvent être mis en place en classe et ils permettent de travailler un nombre conséquent de notions. De plus, le jeu permet de travailler toutes les compétences inscrites aux programmes de l'école élémentaire, à savoir la compréhension orale et écrite ainsi que l'expression orale et écrite. Grâce au jeu, les élèves peuvent prendre la parole sans gêne, développent leur estime et leur confiance en eux. Pour certains, le jeu représente même une échappatoire à leurs problèmes personnels, pour d'autres il est un moyen de lutter contre ses inhibitions et sa timidité.

Le rôle de l'enseignant revêt une importance capitale lors des phases de jeu : il crée les conditions du jeu afin de le rendre le plus efficace possible. Son attitude envers les élèves et leurs erreurs éventuelles contribue à la bonne marche du jeu et à l'atteinte des objectifs fixés. Il organise et encadre les activités mais il perd sa place de transmetteur de savoirs. Lorsque les élèves jouent, son rôle se trouve modifié: il perd le monopole de la parole au sein de sa classe afin de la redistribuer aux élèves eux-mêmes.

Le jeu modifie également le rôle des élèves qui passent alors de spectateurs et récepteurs de savoirs à un rôle d'acteurs construisant leurs savoirs. On parle même de co-construction car c'est le fait d'agir avec l'autre qui permet de construire les notions et de les ancrer durablement. Ainsi, le jeu développe également la mémorisation des élèves.

Le jeu répond donc parfaitement aux exigences des instructions officielles et du Cadre Européen Commun de Référence pour les Langues qui préconisent le recours à l'approche actionnelle dans le cadre de l'apprentissage des langues étrangères.

Néanmoins, il existe certaines limites au jeu. En effet, le jeu ne peut être mis en place que lors d'activité d'entraînement ou de réinvestissement mais il ne peut pas permettre d'introduire une nouvelle leçon, et ne peut constituer une leçon en lui-même. Tous les jeux

ne peuvent convenir en classe, il est donc indispensable de bien choisir le jeu que l'on va mettre en place en fonction des objectifs fixés préalablement. De plus, le recours au jeu en classe nécessite une importante organisation pour l'enseignant : organisation matérielle, composition des groupes d'élèves notamment. Il est également indispensable que le jeu respecte certaines conditions pour être efficaces et qu'il favorise les apprentissages : durée, faisabilité etc. De surcroît, le jeu rend difficile la correction des erreurs des élèves, tout comme une quelconque remédiation. En effet, l'enseignant doit pouvoir noter les erreurs de chaque élèves en cours de jeu et être en mesure de pouvoir proposer une correction des erreurs de chaque élèves de manière simultanée ou différée. La correction et la remédiation liées au jeu en classe supposent une organisation et une démarche très complexes pour l'enseignant. De même, le jeu ne permet hélas pas de combler les lacunes fortement ancrées chez les élèves.

BIBLIOGRAPHIE ET SITOGRAPHIE

Bibliographie

- ASTOLFI J-P., décembre 2002, *L'œil, la main, la tête*, Les cahiers pédagogiques, n°409,, CRAP.
- BRUNER J., 1987, *Comment les enfants apprennent à parler*. Paris, Retz.
- CALLOIS R. , 1992, *Les jeux et les hommes*, Gallimard.
- CHATEAU J., 1950, *L'enfant et le jeu*. Editions du scarabée.
- DECI E-L., 1975, *A intrinsic motivation*. New York, Plenum Publishing co.
- DECURE N., 1994, *Jouer est-ce bien raisonnable?*, *Les langues modernes* 2, pp. 16-24.
- DECURE N., 2005, *Plaidoyer pour le jeu, philosophique, politique et pédagogique*, actes du colloque international *Langues et modernité*, Université d'Oran Es-Senia (Algérie) 13-15 mars 2004, *passerelle*, n° spécial, Oran: Dar El Gharb, pp. 195-212
- DI PIETRO R-J., 1987, *Strategic interaction : learning languages through scenarios*. New York, UP Cambridge.
- HALLIWELL S., 1995, *Enseigner l'anglais à l'école primaire*. Longman.
- VYGOTSKY L.S, 1978, *Mind in society : development of higher psychological processes*, Cambridge MA Harvard university press.
- MINET S, et al., 2004, *Le jeu dans tous ses états.*, Bruxelles, fondation Rodin.
- SUSO LOPEZ J., 1998, *Jeux communicatifs et enseignement/apprentissage des langues étrangères.*, éditions R. Ruiz et al. Granada.
- TREMBLAY R-L., 1988, *Pratiques communicatives. La place de la simulation dans l'apprentissage d'une langue étrangère.*
- WINICOTT D.W., 1971, *Jeu et réalité. L'espace potentiel.*, Paris, Gallimard.

Sitographie

- BOUFFART T. *La motivation des élèves au primaire : un élément essentiel de la réussite scolaire*. http://www.fqrsc.gouv.qc.ca/upload/editeur/resultats-recherche/Fiche_Bouffard.pdf
- COMPAORE G. *La motivation des élèves*.
<http://lewebpedagogique.com/compgreg/2009/01/18/la-motivation-des-eleves/>
- http://cyberdoc.univ-nancy2.fr/htdocs/docs_ouvert/doc252/2005NAN21032_1.pdf
- <http://domisweb.free.fr/cadre/index.php/tasks/>
- <http://eduscol.education.fr/>
- http://flenet.rediris.es/tourdetoile/NBailly_MCohen.html
- <http://ife.ens-lyon.fr/vst/DA/detailsDossier.phpparent=accueil&dossier=58&lang=fr>
- <http://visa.inrp.fr/visa/reseau/seminaires/journees-visa-lundi-10-et-mardi-11-decembre-2007-1/agir-interagir-et-retroagir-en-anglais-partie-1>
- <http://visa.inrp.fr/visa/reseau/seminaires/journees-visa-lundi-10-et-mardi-11-decembre-2007-1/agir-interagir-et-retroagir-en-anglais-partie-2>
- <http://www.aplv-languesmodernes.org/spip.php?article2168>
- <http://www.aplv-languesmodernes.org/spip.php?article844>
- http://www.lb.refer.org/fle/cours/cours3_AC/hist_didactique/cours3_hd10.htm
- <http://www.tesol-france.org/articles/Colloque05/Puren05.pdf>
- <http://www.ugr.es/~jsuso/publications/Jeux%20communicatifs.pdf>
- VIAU R. *Des conditions à respecter pour susciter la motivation des élèves*.
<http://www.ccdmd.qc.ca/correspo/Corr5-3/Viau.html>.

ANNEXES

ANNEXE 1 : Questionnaire à l'attention des élèves d'école primaire

1) En quelle classe es-tu ?

Je suis en CE2 (dans une classe double niveau CE2 - CM1)

2) Apprends- tu l'anglais avec ton enseignant, avec un intervenant extérieur ou un autre enseignant ?

J'apprends avec mon enseignante

3) Aimes-tu l'anglais : oui – non, pourquoi ?

Je déteste parce que c'est dur à écrire Je ne comprenais pas à quoi ça sert de l'apprendre, maman m'a expliqué en début d'année.

4) Quels outils utilise ton enseignant : jeux, chanson, films... ?

Elle utilise des chansons aussi non elle donne des cours magistraux et je n'aime pas ça

5) Trouves-tu l'anglais utile ? Pourquoi ?

Oui ça sert à parler avec les autres dans d'autres pays.

6) Quel est ton niveau en anglais ? (de 0 à 10)

Ne sait pas

7) Qu'aimerais-tu faire en anglais ?

J'aimerais apprendre des chansons que j'aime bien.

1) En quelle classe es-tu ?

Je suis en CM2

2) Apprends- tu l'anglais avec ton enseignant, avec un intervenant extérieur ou un autre enseignant ?

J'apprends avec mon enseignante

3) Aimes-tu l'anglais : oui – non, pourquoi ?

Oui, c'est drôle de parler une autre langue.

4) Quels outils utilise ton enseignant : jeux, chanson, films... ?

Elle utilise des cours magistraux (leçons-exercices), des logiciels d'anglais, des jeux questions-réponses quand on travaille en groupes, le jeu du mot mystère (l'enseignante donne la première syllabe d'un mot et les élèves doivent trouver un mot qui commence par cette syllabe)

5) Trouves-tu l'anglais utile ? Pourquoi ?

Oui pour parler avec des anglais.

6) Quel est ton niveau en anglais ? (de 0 à 10)

8/10

7) Qu'aimerais-tu faire en anglais ?

J'aimerais faire plus de jeux.

1) En quelle classe es-tu ?

Je suis en CM1

2) Apprends- tu l'anglais avec ton enseignant, avec un intervenant extérieur ou un autre enseignant ?

J'apprends avec mon enseignante (décharge du directeur)

3) Aimes-tu l'anglais : oui – non, pourquoi ?

Non, le vocabulaire est trop dur à mémoriser et la grammaire est trop difficile.

4) Quels outils utilise ton enseignant : jeux, chanson, films... ?

Il utilise des jeux comme le pendu, des chansons (pour l'alphabet par exemple), des flash-cards pour apprendre la date (une carte pour le mois, le jour, le nombre , pour le rd/d/th et une pour l'année) et beaucoup de cours magistraux.

5) Trouves-tu l'anglais utile ? Pourquoi ?

Oui, quand je serai grande je pourrai parler avec des anglais dans les magasins.

6) Quel est ton niveau en anglais ? (de 0 à 10)

4/10

7) Qu'aimerais-tu faire en anglais ?

J'aimerais faire un voyage et j'aimerais travailler en groupe pour parler anglais avec mes camarades.

1) En quelle classe es-tu ?

Je suis en CE1

2) Apprends- tu l'anglais avec ton enseignant, avec un intervenant extérieur ou un autre enseignant ?

J'apprends avec une autre enseignante, (décloisonnement)

3) Aimes-tu l'anglais : oui – non, pourquoi ?

Oui parce que c'est facile et puis c'est drôle de parler une nouvelle langue.

4) Quels outils utilise ton enseignant : jeux, chanson, films... ?

On fait beaucoup de chansons, on utilise un logiciel en anglais et on apprend du vocabulaire par thème et on répète beaucoup les mots pour les retenir.

5) Trouves-tu l'anglais utile ? Pourquoi ?

Oui pour voyager et parler avec des anglais. Un jour je me suis fait une copine à la plage, elle était anglaise et je n'ai pas réussi à lui parler, j'étais trop petite.

6) Quel est ton niveau en anglais ? (de 0 à 10)

10/10

7) Qu'aimerais-tu faire en anglais ?

Je ne sais pas, j'aime beaucoup les leçons d'anglais de ma maîtresse comme elles sont.

1) En quelle classe es-tu ?

Je suis en grande section de maternelle.

2) Apprends- tu l'anglais avec ton enseignant, avec un intervenant extérieur ou un autre enseignant ?

J'apprends avec la maîtresse des petits (décloisonnement).

3) Aimes-tu l'anglais : oui – non, pourquoi ?

Oui, c'est drôle d'apprendre une nouvelle langue mais l'anglais c'est dur.

4) Quels outils utilise ton enseignant : jeux, chanson, films... ?

On fait beaucoup de jeux de société en anglais et ma maîtresse nous apprend des chansons et des chorégraphies pour qu'on se souvienne des mots. Elle utilise les flash-cards.

5) Trouves-tu l'anglais utile ? Pourquoi ?

Non.

6) Quel est ton niveau en anglais ? (de 0 à 10)

Je ne sais pas, ma maîtresse ne nous évalue pas en anglais.

7) Qu'aimerais-tu faire en anglais ?

J'aimerais apprendre plus de chansons.

ANNEXE 2 : Questionnaire à l'attention des professeurs des écoles

1) Quel niveau de classe avez-vous en charge ?

J'ai une classe de double niveau CE2/CM1

2) Depuis combien de temps êtes-vous enseignant ?

J'enseigne depuis 2 ans

3) Enseignez-vous l'anglais dans votre classe ou disposez vous d'un intervenant ?

je le fais moi même

4) Quel est votre niveau en anglais ? (de 0 à 10)

7/10

5) Etes-vous à l'aise dans l'enseignement de l'anglais ? (merci de justifier)

Maintenant oui mais les débuts ont été difficiles notamment lors de la passation des consignes ou pour trouver des activités favorisant les interactions orales.

6) Quels outils pédagogiques utilisez-vous ? (manuels, jeux, vidéos...)

J'utilise principalement les jeux, les scénettes, flashcards

7) Vos élèves apprécient-ils la discipline ?

Oui

8) Quel est le niveau général de vos élèves ? (de 0 à 10)

5/10

9) Comment pourriez-vous améliorer cet enseignement ?

Il faudrait réaliser un apprentissage dès le plus jeune âge, en favorisant plus l'oral par rapport à l'écrit, en mettant l'élève en situation d'interaction avec un correspondant étranger. Il faudrait inscrire l'anglais dans un projet de cycle avec une même méthode pour les trois années du cycle et mettre l'élève en position d'acteur.

1) Quel niveau de classe avez-vous en charge ?

J'ai en charge une classe de CM2, dont trois élèves de CLIS

2) Depuis combien de temps êtes-vous enseignant ?

J'enseigne depuis 5 ans

3) Enseignez-vous l'anglais dans votre classe ou disposez-vous d'un intervenant ?

J'enseigne moi même l'anglais

4) Quel est votre niveau en anglais ? (de 0 à 10)

5/10

5) Êtes-vous à l'aise dans l'enseignement de l'anglais ? (merci de justifier)

Moyennement, franchement ce n'est pas facile. Parfois je bloque sur les temps et le vocabulaire.

6) Quels outils pédagogiques utilisez-vous ? (manuels, jeux, vidéos...)

J'utilise internet et lollipop (pour la musique)

7) Vos élèves apprécient-ils la discipline ?

Oui

8) Quel est le niveau général de vos élèves ? (de 0 à 10)

3.5/10

9) Comment pourriez-vous améliorer cet enseignement ?

J'aimerais disposer d'outils prêts à l'emploi.

1) Quel niveau de classe avez-vous en charge ?

J'ai une classe de CE1.

2) Depuis combien de temps êtes-vous enseignant ?

C'est ma troisième année d'enseignement en tant qu'institutrice suppléante contractuelle.

3) Enseignez-vous l'anglais dans votre classe ou disposez-vous d'un intervenant ?

J'enseigne l'anglais moi-même dans ma classe, et j'assure les cours de ma collègue dans l'autre classe de CE1 de l'école.

4) Quel est votre niveau en anglais ? (de 0 à 10)

8/10

5) Êtes-vous à l'aise dans l'enseignement de l'anglais ? (merci de justifier)

Oui je me sens à l'aise dans l'enseignement de l'anglais car le niveau demandé reste très accessible même pour un non-expert. Comme j'ai l'avantage de posséder une licence d'anglais, il m'est relativement facile de mener mon enseignement de façon ludique, d'intéresser les enfants et d'insister sur la prononciation.

6) Quels outils pédagogiques utilisez-vous ? (manuels, jeux, vidéos...)

J'utilise le guide de l'enseignant « Hop in ! » pour CE1. Les enfants n'ont pas de fichier puisque les apprentissages se font essentiellement à l'oral. Cependant, je me sers de photocopies de fichiers ou de fiches sur internet pour qu'ils aient des traces écrites. Je m'appuie également sur de nombreuses chansons enfantines en anglais, et je vais ce trimestre m'appuyer sur un court album de littérature de jeunesse pour aborder les animaux de la ferme.

7) Vos élèves apprécient-ils la discipline ?

Ils sont un peu timides à chaque début de séance et comme je leur parle en anglais cela les impressionne un peu. Mais une fois à l'aise, ils vainquent leur timidité et les

leçons d'anglais sont toujours des moments très agréables et détendus.

8) Quel est le niveau général de vos élèves ? (de 0 à 10)

En s'appuyant sur les compétences à acquérir, je dirais 5/10.

9) Comment pourriez-vous améliorer cet enseignement ?

Cet enseignement pourrait être davantage amélioré avec plus d'interaction entre classes et beaucoup plus de matériel qui pourrait nous permettre de faire davantage de jeux. Enfin, des échanges avec des écoles anglaises pourraient être profitables aux enfants, surtout dans la mesure où nous sommes relativement proches de l'Angleterre.

ANNEXE 3 : Questionnaire à l'attention des élèves de seconde européenne

1) Depuis quand apprenez-vous l'anglais ?

J'étudie l'anglais depuis la sixième

2) Aimez-vous l'anglais ? (de 0 à 10)

Oui j'aime l'anglais : 7/10

3) Quel est votre niveau d'anglais ? (de 0 à 10)

6/10

4) Etes-vous motivé (e) lorsque vous vous rendez en cours d'anglais ?

Non, car j'ai des difficultés à suivre (rythme trop soutenu).

5) Comment pourrait-on améliorer l'apprentissage de l'anglais ?

Il faudrait que la discipline soit plus ludique.

6) L'anglais est-elle une discipline utile selon vous ?

Oui, elle est utile pour pouvoir voyager et dialoguer.

1) Depuis quand apprenez-vous l'anglais ?

J'apprends l'anglais depuis le CM2

2) Aimez-vous l'anglais ? (de 0 à 10)

Oui j'aime cette matière : 8/10

3) Quel est votre niveau d'anglais ? (de 0 à 10)

6-7/10

4) Etes-vous motivé (e) lorsque vous vous rendez en cours d'anglais ?

Pas vraiment non car les cours sont trop longs et trop fatiguants.

5) Comment pourrait-on améliorer l'apprentissage de l'anglais ?

Il faudrait changer les thèmes aborder et rendre les cours plus ludiques.

6) L'anglais est-elle une discipline utile selon vous ?

Oui je la trouve utile pour trouver du travail ou lorsqu'on se rend à l'étranger car c'est une langue universelle.

1) Depuis quand apprenez-vous l'anglais ?

J'apprends l'anglais depuis la sixième.

2) Aimez-vous l'anglais ? (de 0 à 10)

Oui j'aime cette matière : 9/10

3) Quel est votre niveau d'anglais ? (de 0 à 10)

9/10

4) Etes-vous motivé (e) lorsque vous vous rendez en cours d'anglais ?

Oui car j'adore cette matière.

5) Comment pourrait-on améliorer l'apprentissage de l'anglais ?

Aucune idée car j'aime mes cours tels qu'ils sont.

6) L'anglais est-elle une discipline utile selon vous ?

Oui je la trouve utile pour voyager et discuter sans problème avec un anglophone.

1) Depuis quand apprenez-vous l'anglais ?

J'apprends l'anglais depuis la moyenne section de maternelle.

2) Aimez-vous l'anglais ? (de 0 à 10)

Oui j'aime cette matière : 7/10

3) Quel est votre niveau d'anglais ? (de 0 à 10)

7/10

4) Etes-vous motivé (e) lorsque vous vous rendez en cours d'anglais ?

Pas vraiment non.

5) Comment pourrait-on améliorer l'apprentissage de l'anglais ?

Il faudrait que le cours soit plus animé et que l'enseignant change son attitude ou sa voix : le ton est monocorde et il reste assis à son bureau. Il ne semble pas motivé.

Il faudrait qu'il propose une variété de supports mais aussi d'activités.

6) L'anglais est-elle une discipline utile selon vous ?

Oui car je veux devenir professeur d'anglais.

1) Depuis quand apprenez-vous l'anglais ?

J'apprends l'anglais depuis la sixième.

2) Aimez-vous l'anglais ? (de 0 à 10)

Oui j'aime cette matière : 6,5/10

3) Quel est votre niveau d'anglais ? (de 0 à 10)

6/10 mais cela dépend de ce qui est étudié.

4) Etes-vous motivé (e) lorsque vous vous rendez en cours d'anglais ?

Non car notre emploi du temps est trop chargé.

5) Comment pourrait-on améliorer l'apprentissage de l'anglais ?

Il faudrait proposer plus d'interactions et choisir des thèmes plus intéressants.

6) L'anglais est-elle une discipline utile selon vous ?

Oui je la trouve utile professionnellement ou pour dialoguer avec des anglophones.

ANNEXE 4 : Questionnaire à l'attention des stagiaires en anglais

1) Quel était votre niveau d'anglais à votre arrivée au GRETA ? (de 0 à 10)

Il était de 3/10

2) Pour quelles raisons avez-vous choisi cette formation ?

Il y a trois raisons : j'ai besoin de l'anglais pour mon métier de logisticien, parce que j'avais envie d'évoluer et parce que j'avais envie de me perfectionner dans cette langue.

3) La formation vous plaît-elle ? Est-elle utile ? Si non, comment l'améliorer ?

Oui elle me plaît et est utile. Pour l'améliorer, il serait bien d'organiser un voyage en Angleterre.

4) Que pensez vous de l'apprentissage de l'anglais : facile, difficile, très difficile ?

L'anglais est une discipline assez difficile et qui nécessite du travail à la maison si l'on veut réussir.

5) Quel est votre niveau actuel, grâce à cette formation ?

Après 200 heures de formation, je suis passé de 3/10 à 5/10

1) Quel était votre niveau d'anglais à votre arrivée au GRETA ? (de 0 à 10)

Il était de 1/10

2) Pour quelles raisons avez-vous choisi cette formation ?

Je suis actuellement sans emploi et les offres auxquelles je postule nécessitent de parler anglais, ce qui n'était pas mon cas.

3) La formation vous plaît-elle ? Est-elle utile ? Si non, comment l'améliorer ?

La formation est très intéressante et j'ai beaucoup appris en quelques mois. Les professeurs sont excellents

4) Que pensez vous de l'apprentissage de l'anglais : facile, difficile, très difficile ?

L'anglais est une discipline très difficile car mon niveau est vraiment bas.

5) Quel est votre niveau actuel, grâce à cette formation ?

Je dirais 6/10

1) Quel était votre niveau d'anglais à votre arrivée au GRETA ? (de 0 à 10)

Il était de 5/10

2) Pour quelles raisons avez-vous choisi cette formation ?

J'avais besoin d'une formation en anglais pour une remise à niveau afin d'intégrer le BTS assistant de gestion PME-PMI.

3) La formation vous plaît-elle ? Est-elle utile ? Si non, comment l'améliorer ?

Oui elle me plaît et est utile voire vitale dans mon cas. Elle est complète : elle travaille l'oral comme l'écrit.

4) Que pensez vous de l'apprentissage de l'anglais : facile, difficile, très difficile ?

L'anglais est une discipline difficile selon moi.

5) Quel est votre niveau actuel, grâce à cette formation ?

Je dirais 6/10.

ANNEXE 5 : The folk dance

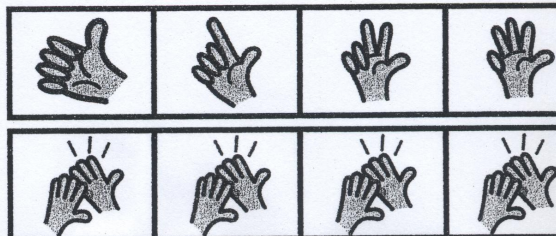
THE FOLK DANCE

Fiche n°

In two lines! In twos! Face your partner!

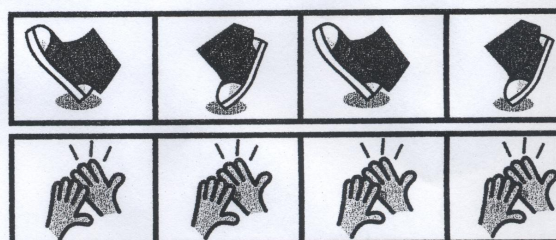
1, 2, 3, 4

One, two, three, four,
Clap, clap, clap, clap,
One, two, three, four,
Clap, clap, clap, clap!



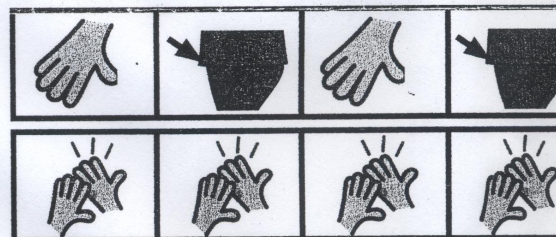
Heel, toe

Heel, toe, heel, toe,
Clap, clap, clap, clap,
Heel, toe, heel, toe,
Clap, clap, clap, clap!



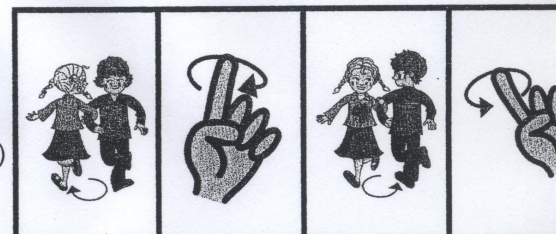
Hand, hip

Hand, hip, hand, hip,
Clap, clap, clap, clap,
Hand, hip, hand, hip,
Clap, clap, clap, clap!



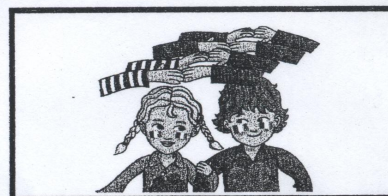
Link arms,

Link arms, link arms!
Spin, spin, spin, spin, (to the right)
Link arms, link arms!
Spin, spin, spin, spin, (to the left)



Under the bridge!

Under the bridge!
Under the bridge!
Let's start again!



ANNEXE 6 : Sally go round the sun

Sally go round the sun,
Sally go round the moon,
Sally go round the chimney pots
On a Monday afternoon.

Sally go round the sun,
Sally go round the moon,
Sally go round the chimney pots
On a Tuesday afternoon.

Sally go round the sun,
Sally go round the moon,
Sally go round the chimney pots
On a Wednesday afternoon.

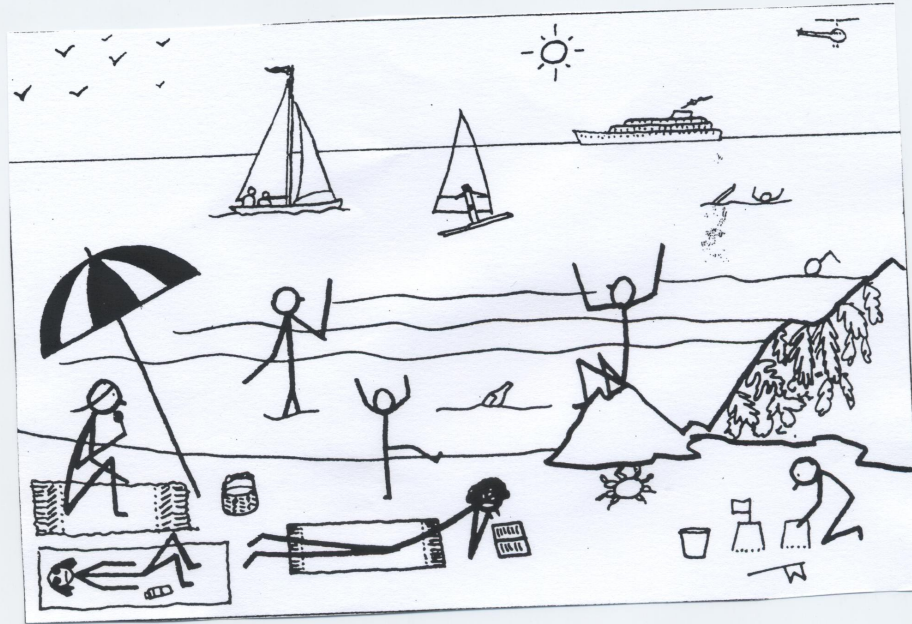
Sally go round the sun,
Sally go round the moon,
Sally go round the chimney pots
On a Thursday afternoon.

Sally go round the sun,
Sally go round the moon,
Sally go round the chimney pots
On a Friday afternoon.

Sally go round the sun,
Sally go round the moon,
Sally go round the chimney pots
On a Saturday afternoon.

Sally go round the sun,
Sally go round the moon,
Sally go round the chimney pots
On a Sunday afternoon.

ANNEXE 7 : image



RESUME

Dans ce mémoire, il s'agit de mettre en évidence les apports du jeu en pédagogie mais également d'en montrer les limites. J'ai mis en évidence les apports du jeu dans l'enseignement lui-même mais aussi les apports pour les élèves. Le jeu est en effet un facteur considérable de motivation, de plaisir d'apprendre et d'envie d'apprendre et qui permet également le développement personnel des élèves. Le jeu permet également d'améliorer la mémorisation des enfants. Il s'agit également de démontrer l'importance et l'utilité du jeu relativement à la continuité des apprentissages. De plus, le jeu s'adapte à tous les niveaux de classe, quel que soit l'âge des apprenants, y compris lorsqu'il s'agit d'adultes. En effet, tout le monde aime jouer et les apprenants n'ont pas l'impression de travailler lorsqu'ils jouent. Le rôle de l'enseignant a également son importance : c'est lui qui va créer les conditions d'organisation et de mise en place du jeu, créer le climat propice au jeu et aux apprentissages et va fixer les critères de réussite de ses élèves.

Cependant, le jeu dispose d'un champ d'action limité : il ne peut convenir que pour des activités de réinvestissement de notions, il ne peut pas permettre d'introduire une nouvelle notion ni même constituer une leçon en lui-même. De plus, le jeu engendre des contraintes importantes pour l'enseignant : contraintes organisationnelles, difficultés d'évaluer les acquis et de procéder à une correction ou à une remédiation.

Ce mémoire est basé sur mes différentes expériences professionnelles en tant que professeur d'anglais vacataire et assistante d'éducation, et sur des observations réalisées en tant que stagiaire en écoles élémentaires et maternelles ainsi qu'en centre de formation pour adultes.

LISTE DES MOTS CLES

- Cadre Européen Commun de Référence pour les Langues
- Développement personnel
- Dramatisation
- Fiction
- Imaginaire
- Jeu communicatif
- Jeu de rôles
- Jeu linguistique
- Manipulation
- Motivation
- Pédagogie actionnelle
- Saynète
- Socle Commun de Compétences et de Connaissances
- Zone Proximale de Développement